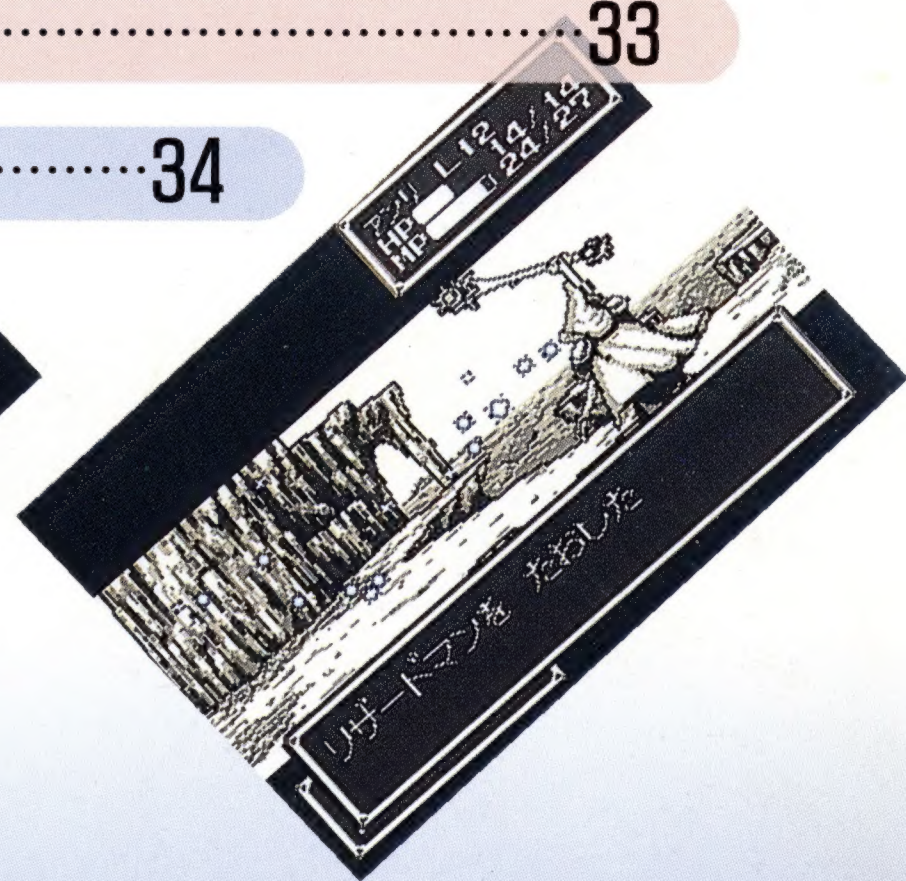
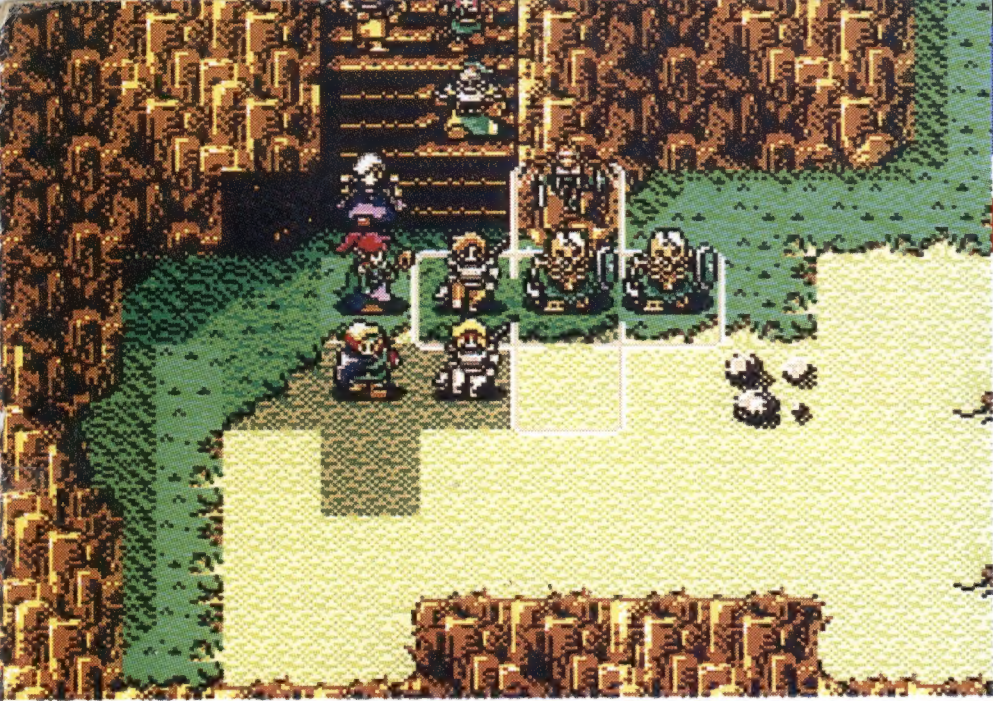
ATTACK SPECIAL
シャイニング・フォース
SHINING FORCE
〜神々の遺産〜
完全攻略ガイド
第1章から第3章までを全マップと
フローチャートで解説!!

目次

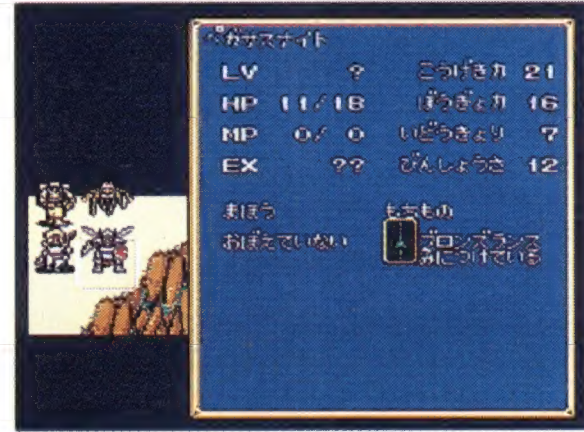
リザードマンを たおした
ルーン大陸全体マップ
一本橋
ハオキャンプ
ウランバートルの要塞
ワーラル島
ドラゴニア
ルドル村
バストークの町
マナリナの町
シェードの教会
リンドリンドの町
アルタローン城
ガーディアナ城
いにしえの門
プロンプトの町
いにしえの塔
ルーンファウストの門
ルーンファウスト城

バランスよくキャラを育てよう

レベルアップのための基本戦術

自軍のキャラのレベルを上げておけば、多少強引に攻めても何とかなる。まず最初に、キャラのレベルアップをはかるため、戦闘時に考えるべきいくつかの項目を1つずつチェックしていく。これを読んで、効率よくレベルを上げていこう。

敵と自軍の能力を把握し戦いを有利に展開する

戦闘中に敵や自キャラにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと各々のパラメータを見ることができる。戦う相手と自軍のキャラのパラメータをチェックして、有利に戦闘を進めよう。敵の移動距離は特に気をつけるべき。どの付近まで進んでくるかの目やすになる。

レベルアップしたら、キャラのステータスをチェックしよう

敵のステータスで、気を付けたいのは移動距離の部分である

地形効果と移動距離を考えよう

戦闘フィールドは、さまざまな地形から成り立っている。草原、砂地、森…。それぞれに地形効果があり、地形が違えば同じ攻撃力と防御力がぶつかっても、ダメージが変わってくる。防御力が低いキャラは、なるべく地形効果の高い地形を選んで移動したい。しかし、地形効果の高い地形は、キャラの移動距離も著しく低下させることがある。状況に合わせた地形を選択していこう。

地形効果が高ければ、ダメージも少ない

草原や平地では移動距離が大きく、強力なキャラでも…

森や山ではその移動距離が、相当少なくなってしまうのだ

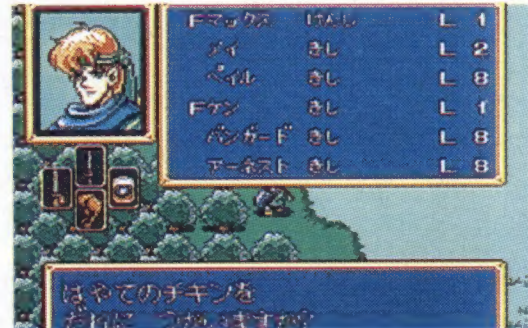
地形効果一覧

名称		床		草原		地面	
写真	地形効果		0%		15%		15%
解説		室内に多い。移動距離への影響なし。		移動距離には影響がない。		草原と見た目が違う程度。	
がれき		茂み		森		砂地	
	15%		30%		30%		0%
洞くつなどにある。影響は少ない。		移動距離への影響は少ない。		キャラによっては影響を受けない。		移動距離への影響が大きい。厄介だ。	

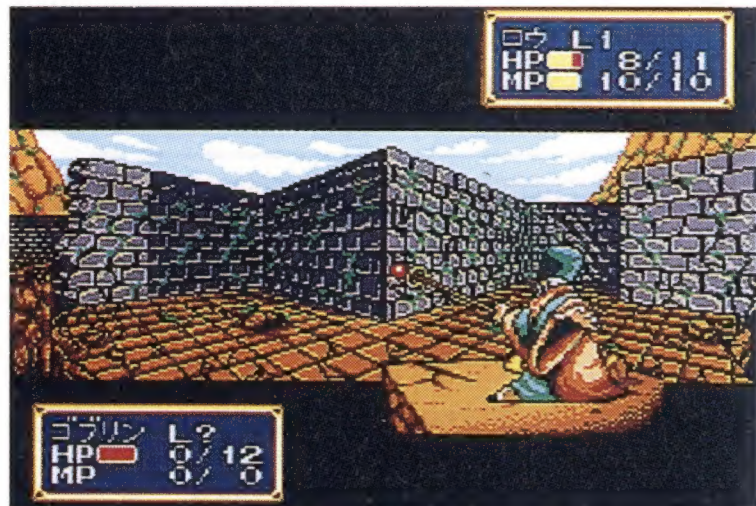
敏捷さが行動順番を決定する

戦闘時にキャラを動かす順番は、敏捷さにかかっている。敏捷さの数値が高いキャラが先に動かせるのだ。このことを頭に入れていないと、敏捷さの高いキャラばかりが成長してしまい、バランスの取れた軍を作り上げることができない。このゲームでは、先に動いた方が必ずしも有利とは限らない。ヘタに動いた所に、敵が集中してしまうこともあるからだ。わざと待機して、敵の動きを見てから自軍を動かすのも作戦のひとつ。どちらにしても、先制攻撃していくのが鉄則なので、強いキャラはリングなどで敏捷さをアップしておくといいだろう。なお、敵と自軍の敏捷さの数値が同一の場合、自軍のキャラを先に動かすことができる。

敏捷さのステータスが高ければ、早く動ける

疾風のチキンは敏捷さのステータスを上げる

疾風のリングを装備すると、敏捷さは4もアップする

レベルの低いキャラを重点的に育てよう

僧侶など攻撃力の低いキャラや、中盤以降に仲間になるキャラは、なかなかレベルを上げることができない。ゆえに防御力の低い敵を狙ったり、ほかのキャラでフォローしたりする必要がある。

敵のＨＰが１なら僧侶でも倒せる

ほかのキャラをフォローする

特定のキャラだけを育てていると、人数の少ない序盤戦ではかなりの苦戦を強いられてしまう。また、ある程度レベルの上がったキャラは、弱い敵を倒しても大量の経験値を得ることができなくなる。キャラの行動順番や移動距離にもよるが、レベルの高いキャラで敵にダメージを与え、低いキャラでとどめを刺すようにしよう。その際、経験値を与えたいキャラが、敵を攻撃するスペースを確保することも忘れてはならない。各キャラの攻撃が、間接か直接かを把握しておこう。

レベルの突出したキャラは、経験値が稼ぎにくくなる

魔法を使えるキャラは…

魔導師の攻撃魔法は、レベルの低い段階から敵にかなりのダメージを与えることができる。序盤戦は魔法をガンガン使って、魔導師のレベルを先に上げておく。また僧侶は、回復魔法をかけて地道に経験値を稼いでおこう。また、下の表に各キャラの魔法を覚えるレベルを載せたので、レベルアップの目安にしよう。

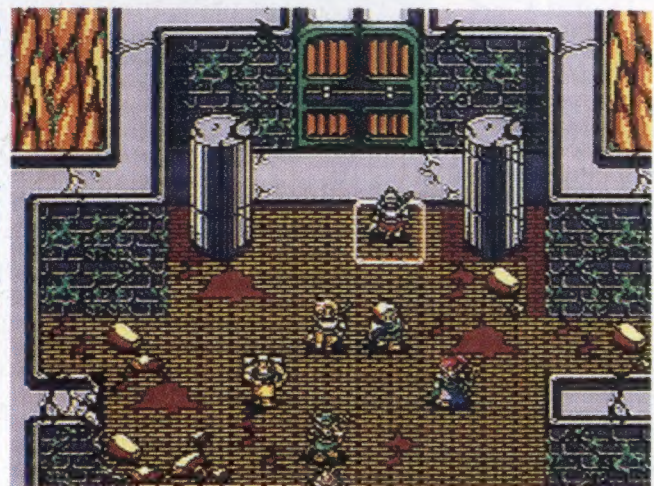
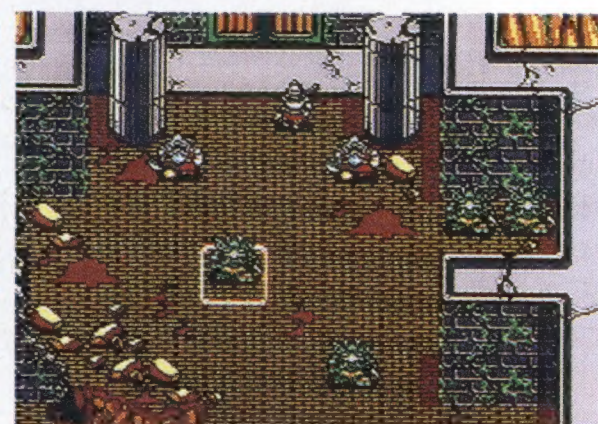
3章までに仲間になるキャラが使える魔法

レベル	タオ	ロウ	ゴング	チップ	アンリ	アーサー
1	ブレイズ1	ヒール1	ヒール1	ヒール1	ブレイズ1	
2						
3						
4	ブレイズ2	アンチドウテ				
5				ヒール2	フリーズ1	
6						
7		ヒール2				
8	スリープ1		ヒール2	スロウ1	ブレイズ2	
9						
10		スロウ1			イリュート	
11						
12	ブレイズ3			クイック1		
13		クイック1			フリーズ2	
14						
15						ブレイズ1
16	アンチスペル	ヒール3	ヒール3	ヒール3	フリーズ3	
17						
18						
19	ブレイズ4	スロウ2			スパーク1	
20				オーラ1		フリーズ1
21				ヒール4		
22		ヒール4				
23					フリーズ4	
24			ヒール4			
25		クイック2				スパーク1
26					スパーク2	
27	アタック					
28				オーラ2		
29						
30			オーラ1			

※レベルの数値はクラスチェンジ前後の合計値。主人公はリターン以外の魔法を覚えないので除外してある。

全滅させずに繰り返し戦う

戦闘モードの敵を全滅させずに、リターンの魔法などで退却すると、次に戦うときすべて復活する。これを利用して同じ敵と繰り返し戦えば、序盤からレベルを上げられる。また、戦うたびに戦略を変えれば、有効な手段も見つかりやすい。

あと一体倒せばクリアになる。こんなとき…

主人公の持つリターンの魔法などで、いったん退却する

敵がすべて復活している。何度でもできるのでレベルを上げよう

ランスとスピア

騎士が装備できる武器として、直接攻撃専用で攻撃力が高いブロンズランスと、直接と間接の両方の攻撃が可能で攻撃力がやや落ちるスピアがある。ゲーム序盤ではこの２種類の武器を、敵との位置関係に応じて使い分けると便利である。

スピアを装備していると、直接、間接どちらの攻撃も可

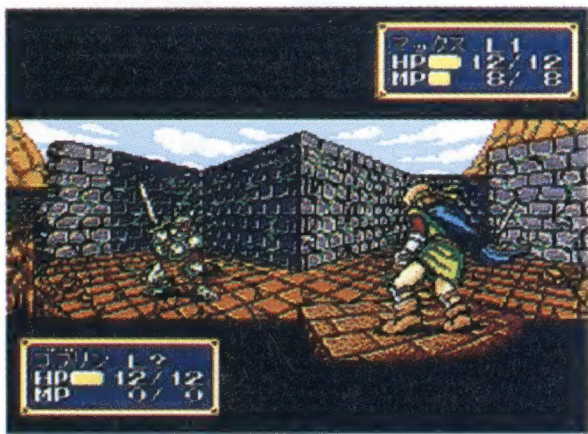
ガーディアナ地方を完全分析

第1章 ルーンファウスト軍の侵略

このゲームの第1章は、ガーディアナ地方を舞台に繰り広げられる。第1章の戦闘モードは全部で4つ。出現する敵モンスターは6種類。序盤戦とあって、これといった強敵はいない。しかし自軍のレベルも最低なので、決して楽に進むことはできないだろう。右のフローチャートを基に、じっくりと進んでいこう。

⬆出現する敵も、さほど強敵ではない。じっくりレベルを上げよう

第1章　フローチャート

- ガーディアナ城下町の、教会内部からスタートする。(P5)
- ガーディアナの王様に、いにしえの門探索を依頼される。(P6)
- いにしえの門で、ルーンファウスト軍と戦闘1。(P7)
- 東の山小屋に行き、モンクのゴングを仲間にする。(P7)
- いにしえの門から、ガーディアナ城に帰る道で戦闘2。(P8)
- ガーディアナ城で王様に会い、メイとゴートを仲間にする。(P9)
- ガーディアナから、アルタローンに向かう道で戦闘3。(P10)
- アルタローン城で王様に会い捕まる。ここでチップを仲間にする。(P11)
- アルタローンの城下町で、ルーンファウスト軍と戦闘4。(P12)
- アルタローンの王様に会い、地下道を通ってリンドリンドへ。(P14)

ガーディアナ城からいにしえの門へ

ゲームのスタート地点ガーディアナから、第1の目標地、いにしえの門までを解説する。ルーン大陸の南端に位置するガーディアナは、辺境の小国。ガーディアナの城下町には、武器屋、道具屋、パブ、教会などがあり、人々は平和に暮らしている。しかし、すでに異変の前兆は周辺地域のあちこちに、見え隠れしているようだ。

ガーディアナ城と城下町

ガーディアナ城下町の教会から物語は始まる。ここではバリオス、ロウ、バリオスの順に話しかければ、教会の外に出ることができる。まず、城下町に出て情報収集に努めてからガーディアナ王の待つ城へ向かおう。

⬆ガーディアナ城下町の教会からスタート。ロウは主人公の親友だ

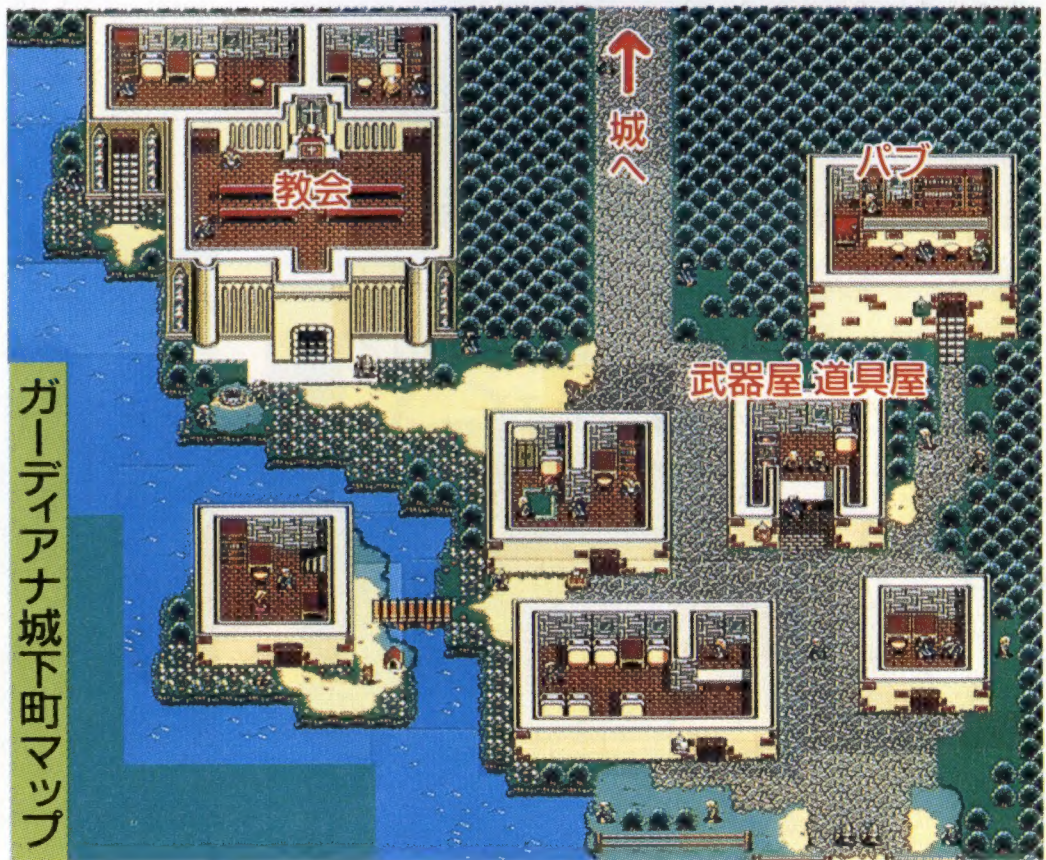
⬆騎士団長バリウスのもとに伝令が…。何か重大なことが起こったらしい

城　下　町

城下町で営業をしている店は、現段階では道具屋だけ。しかし主人公はお金を持っていないので、まだ買い物はできない。また、この時点で主人公が町の外に出ようとすると、兵士に止められて出ることができないのだ。町の中、民家、パブ、宿屋などにいる人々と会話をしてみると、ガーディアナの周辺地域に怪しい動きがあることが、ぼんやりとわかるが、町はまだ平和そのもの。町の北側中央にある道をまっすぐに行くと、ガーディアナの城に出る。城に行って王様に謁見しよう。

⬆主人公をうさん臭く思う人もいる

道具屋商品リスト	
薬草	10G
回復の実	200G
天使の羽根	40G

ガーディアナ城下町マップ

王との謁見

城内にある王の間に入ると、バリオスに王様に話しかけるようにいわれる。王様に話しかけると、城の東にあるいにしえの門の探索を依頼される。そして、探索のための仲間を町に出て集めるようにいわれる。

⮕王様の部屋に入ると、勝手にストーリーが進行する

⮕王様にいにしえの門の探索を依頼される

仲間とともにいにしえの門へ

王様との謁見ののち、城内で情報収集を行い町に戻ると、自動的に5人の仲間と軍師のノーバが現れる。彼らとの会話を終わらせれば、城にある本陣を使うことができるようになる。ここで町に戻っても、これ以上仲間は増えない。そのまま城に戻る方がいいだろう。ちなみに、この時点でもまだ町の外に出ることはできない。

⮕城を出たところで、探索のメンバーが登場。全部で5人だ

⮕軍師のノーバも仲間になる

軍師と5人の仲間

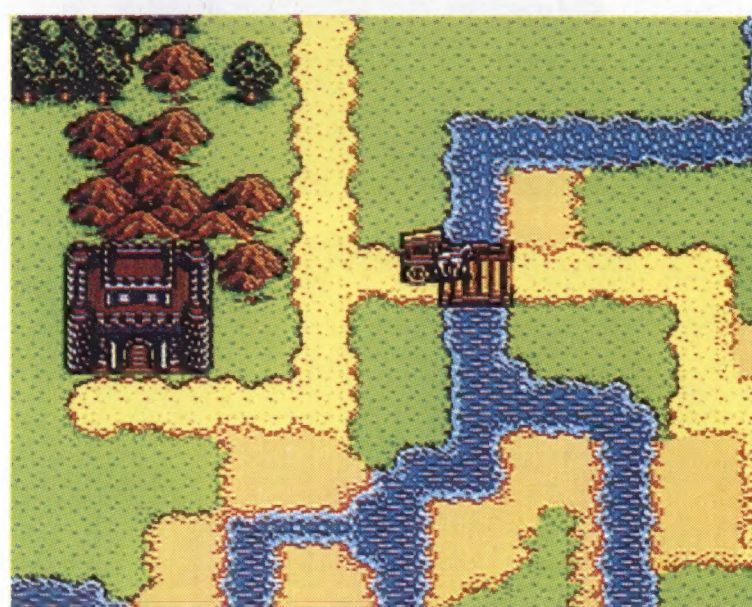
ここで仲間になるのは、戦士のラグ、騎士のケン、魔導師のタオ、アーチャーのハンス、僧侶のロウの5人。主人公も含めて、全員レベルは1である。細かいパラメータは、右の表に載せてあるので参照してもらいたい。また、軍師のノーバは戦闘に参加せず、本陣で助言などの形で主人公を補佐してくれる。

⮕魔導師のタオ。彼女の攻撃魔法は、序盤戦から役に立つ

⮕騎士のケン。まだまだ若いがレベルアップするごとに、たくましく成長する

再び王と謁見

仲間がそろい、準備ができたら再び王様に謁見しよう。いにしえの門探索の命令が出て、町から出られるようになる。また、王様から100枚の金貨がもらえるので、道具屋で薬草を2～3個買い僧侶のロウに持たせておくといいだろう。また、念のため天使の羽根も誰かに持たせておこう。町を出ると王様の用意してくれた馬車が、いにしえの門まで自動的に連れていってくれる。

⮕王様から100枚の金貨がもらえる。これで装備を整えよう

⮕いにしえの門へは、馬車で移動する

主人公とその仲間になるキャラ

キャラ		職業	レベル	最大HP	最大MP	攻撃力	防御力	移動距離	敏捷さ	持ち物	魔法
主人公		剣士	1	13	8	14	4	6	4	ミドルソード	リターン
ラグ		戦士	1	9	0	14	7	6	4	ショートソード	覚えていない
ケン		騎士	1	8	0	13	6	7	5	スピア	覚えていない
タオ		魔導師	1	11	7	8	4	5	6	木の杖	ブレイズ1
ハンス		アーチャー	1	12	0	14	5	5	6	木の矢	覚えていない
ロウ		僧侶	1	12	10	10	5	5	5	木の杖	ヒール1

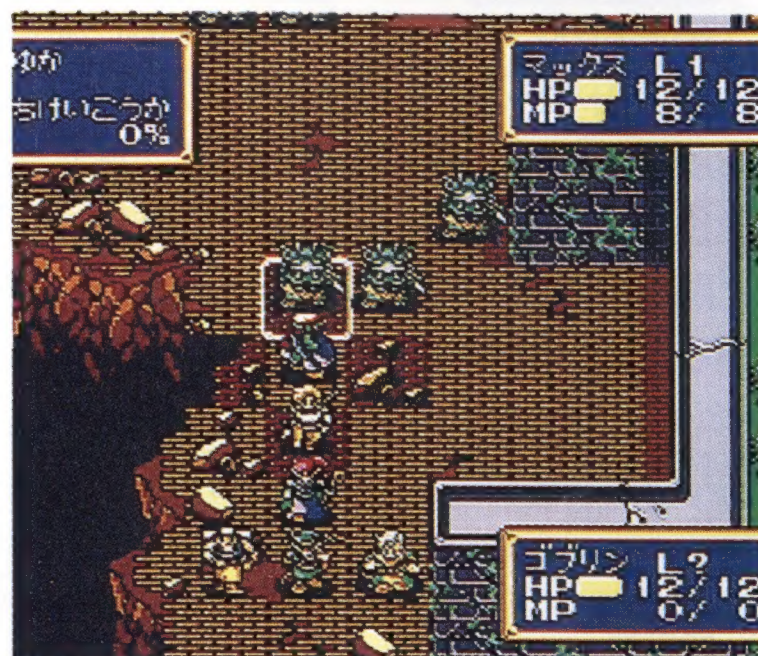
戦闘1　いにしえの門

馬車がいにしえの門に到着すると、すぐにイベントが起こり、建物の中に亀裂が走る。ここのマップは壁、木、亀裂などの障害物が多いので、かなり行動を制限される。見た目以上に狭いと思っていいだろう。敵の数はゴブリンが4、ドワーフが2、ルーンナイトが1。敵のボス、ルーンナイトを倒すと、ほかの敵も全滅してクリアになる。

ジワジワ進んで確実に敵を倒す

マップの左側に亀裂があるために、敵に近づくルートはかなり狭い。まず、A地点にタオ、ハンスなどを動かして、目の前のゴブリンに間接攻撃をかける。その際、主人公やラグなどが直接攻撃をかけられるスペースを開けておくこと。ここで進みすぎると、前衛のゴブリンを倒す前に後方のドワーフやゴブリンが進んできて囲まれてしまう。まず、前衛のゴブリンをすべて倒してから、ジワジワと進んでいこう。ダメージを受けたキャラは後方に下げ、魔法や薬草で回復させる。

ゴブリン ドワーフ！ いそげ！
ふういんのカギを さがすのだ！

⬆いにしえの門では、ルーンファウストの軍勢が何かを探していた

⬆まず、A地点まで進んで待機。ここなら先制攻撃をしかけられる

ボス　ルーンナイト

ルーンナイトとは、ザコをすべて倒してから戦おう。隣接でもしない限り、積極的に動き出さないので、間接攻撃を織り交ぜて戦えば容易に倒せるハズだ。ただし、ルーンナイトの行動前に主人公を近づけると、いきなり動いて先制攻撃をしかけてくることもある。

⬆攻撃力がかなり高いので、うかつには近づくことができないが…

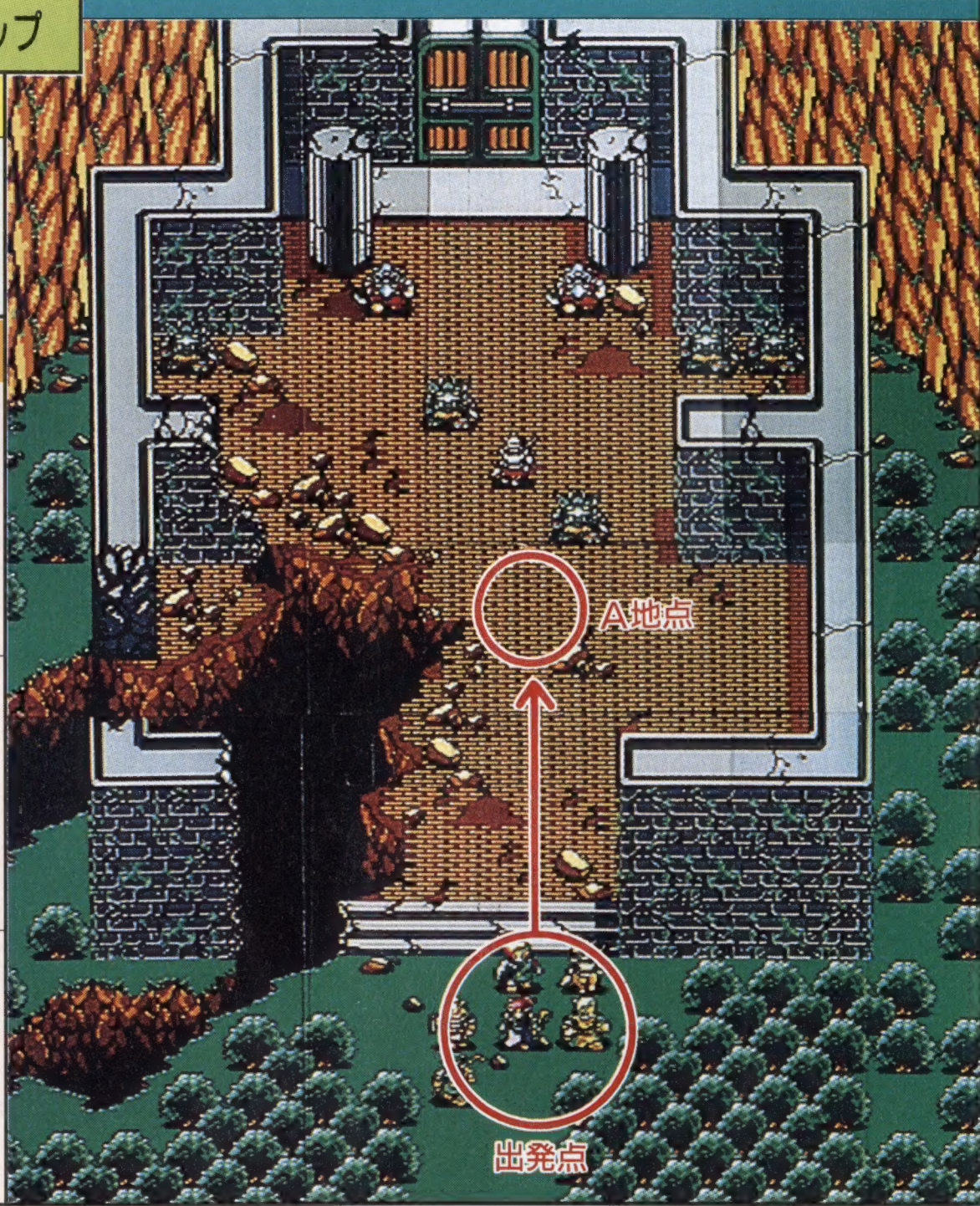
⬆隣接でもしない限り、ほとんど動かない。何人かで囲んでしまおう

いにしえの門全体マップ

勝利条件＝ボスを倒す

敵の数	
ルーンナイト	×1
ドワーフ	×2
ゴブリン	×4

初登場の敵パラメータ

	ルーンナイト	ドワーフ	ゴブリン
HP	14	12	12
MP	0	0	0
攻撃力	16	12	9
防御力	7	8	6
移動距離	7	4	5
敏捷さ	7	5	5

山小屋に行くと…

いにしえの門での戦闘が始まったら、すぐに退却して東にある山小屋に行ってみよう。山小屋の老人は神父の代わりをしてくれる。また小屋の外にはモンクのゴングがいて、話しかければ仲間になる。ゴングはヒールが使えるうえに、レベルが上がれば攻撃力が高くなる頼もしいキャラだ。

⬇山小屋のわきにはゴングがいる

仲間になるキャラ

ゴング

職業	モンク	攻撃力	11
レベル	1	防御力	4
最大HP	11	移動距離	5
最大MP	8	敏捷さ	6

持ち物
何も持っていない

魔法
ヒール1

戦闘2　いにしえの門〜ガーディアナ城

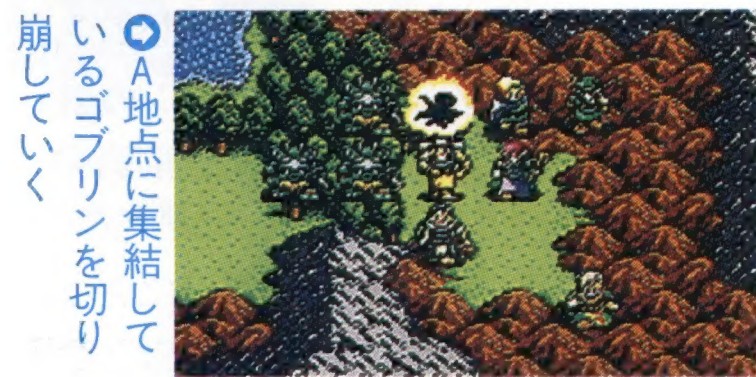
ガーディアナ城から、いにしえの門に続く道が地割れで進めなくなっているので、山側を回って進むことになる。マップ上の川を挟んで北側と西側は、ここでの戦闘にはほとんど使用されない。敵はゴブリン、ドワーフ、ルーンナイトで、最初の戦闘と同じ。敵を全滅させればクリア。また、ゴングを仲間にしていないときは、必ず山小屋に立ち寄ろう。

山岳地帯を抜けて敵中突破

出発点からマップ上のA地点までは、地形が山なので、移動にかなりの制限がある。その上ルートが狭いので、キャラを思うように進めることができない。敵と隣接しなければ攻撃を受けないので、いったん体制を整えておくべきだろう。

谷間での攻防

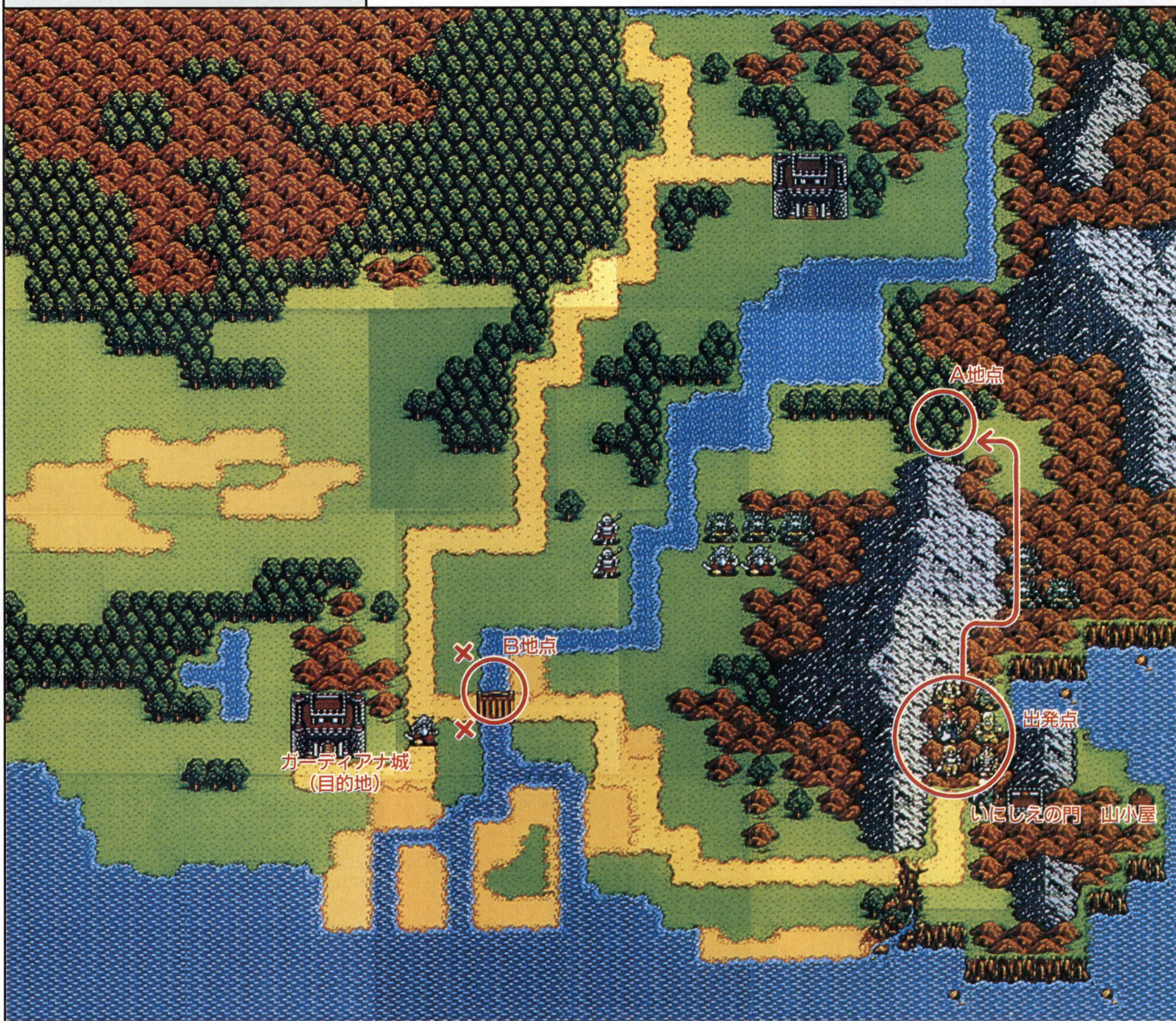
出発地点のすぐ近くにいる3体のゴブリンは、A地点まで移動していくので、ハンスで追撃しながら進む。集結しているゴブリンは、その後ほとんど移動しないので、攻撃力の高いキャラがA地点にたどり着いたら、端から順番に切り崩していこう。A地点に集結しているゴブリンをすべて倒したら、ドワーフと戦う。ゴブリンを残しておくと、囲まれてしまう恐れがある。

ハンスの間接攻撃で、ゴブリンを追撃しながら進む

A地点に集結しているゴブリンを切り崩していく

ガーディアナ地方全体マップ

勝利の条件＝敵の全滅

敵の数	
ルーンナイト×2	ゴブリン　×6
ドワーフ　×3	

A地点
B地点
出発点
ガーディアナ城（目的地）
いにしえの門
山小屋

対岸から間接攻撃

城の前にいるドワーフと、マップの×印まで移動したルーンナイトは、味方のキャラがB地点の橋を渡らなければ移動しない。そこで、自軍のキャラを集結させて川の対岸と橋の上から、ルーンナイトをハンスやタオの間接攻撃で倒してしまう。そのあとで、ゆっくりドワーフを始末してしまえばいい。

◐橋を渡らない限り、ルーンナイトはこの位置から動かない。対岸から間接攻撃だ

◐ルーンナイトは、間接攻撃を繰り返して倒す。ドワーフだけなら問題ない

ガーディアナへの帰還

主人公たちがガーディアナに帰還すると、町はルーンファウスト軍の攻撃でボロボロになっている。ここでは、帰還したガーディアナでの行動を解説する。城下町はガレキの山と化し、騎士団は壊滅状態に落ち入っている。また、城の宝物庫にある宝箱が取れるようになっている。このガーディアナでは、メイとゴートの2人が新たに仲間に加わる。

仲間を増やしルーンファウスト軍を追撃する

武器屋に行くと、やる気をなくしていた主人が営業を再開している。ここでラグに、ハンドアックスを買ってやろう。また、教会の奥にいる老人が、国を出るときもう一度たずねてくれという。

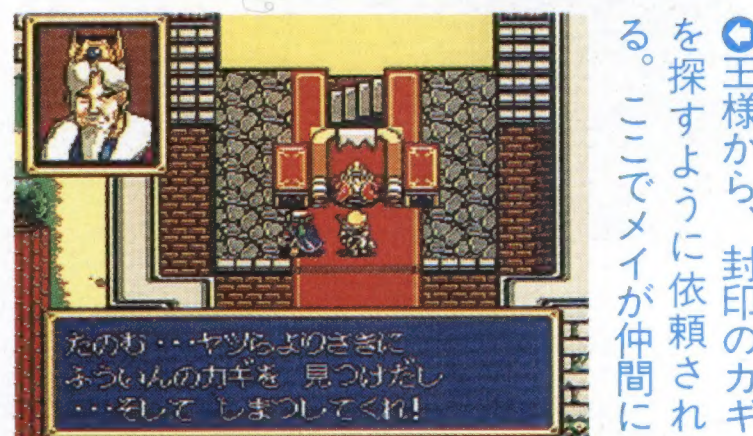
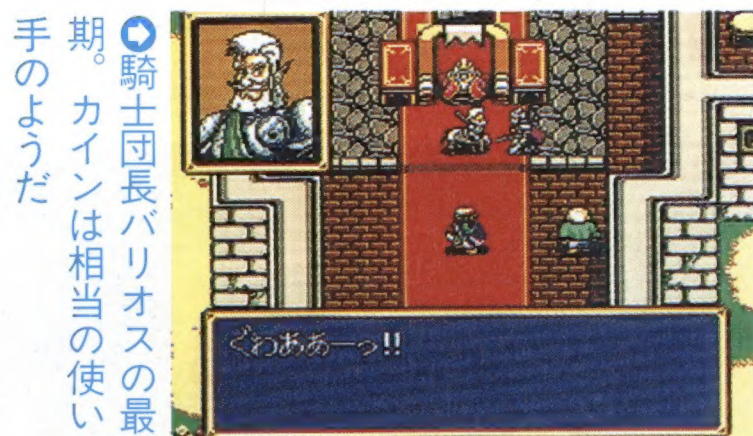
◐美しいガーディアナの城下町が、ボロボロにされてしまった

城へ急げ！

城の中には、まだ敵の騎士がいるらしい。王様の下へ急いで行くと、ルーンファウスト軍のカインが、バリオスと対峙している。カインはいにしえの門を開けるための、封印のカギを探しているらしい。封印のカギがここにないと分かると、カインはガーディアナの宝を奪い、バリオスを殺して去っていく。主人公は、王様から封印のカギを探し出し、ルーンファウストより先に始末することを依頼される。ここで騎士のメイが仲間に加わる。

◐城内に入ると、ルーンファウスト軍のカインがいる。王様が危ない!!

◐騎士団長バリオスの最期。カインは相当の使い手のようだ

◐王様から、封印のカギを探すように依頼される。ここでメイが仲間に

町でゴートを仲間に

メイの情報によると、ルーンファウスト軍は隣国のアルタローンに向かったらしい。ヤツらを追う前に、情報を集めよう。城内では、王様の娘アンリの居場所などについての情報が得られるほか、城の地下にある小部屋で、封印のカギのことは教会の老人に聞くようにいわれる。そこで教会に行くと、奥の部屋の老人が封印のカギについての情報をほんの少しだけ教えてくれる。また、町の中にあるパブに行くと、戦士のゴートがいる。話しかけるとゴートは仲間になる。

◐教会の老人は、封印のカギに関する情報を教えてくれる

◐パブにいるゴートに話しかければ、仲間になる。攻撃力の高いキャラだ

武器屋商品リスト

商品	価格
ショートソード	100G
スピア	150G
ハンドアックス	200G
木の杖	80G
木の矢	320G

仲間になるキャラ

メイ

項目	値	項目	値
		職業	騎士
		レベル	2
		最大HP	12
		最大MP	0
攻撃力	15	持ち物	ブロンズランス
防御力	7		
移動距離	7	魔法	覚えていない
敏捷さ	7		

ゴート

項目	値	項目	値
		職業	戦士
		レベル	2
		最大HP	14
		最大MP	0
攻撃力	15	持ち物	ハンドアックス
防御力	8		
移動距離	6	魔法	覚えていない
敏捷さ	4		

戦闘3　ガーディアナ城〜アルタローン城

ここでの目的はガーディアナ城の北部にある、アルタローン城にたどり着くこと。したがって南東のいにしえの門付近はほとんど関係がない。登場する敵の総数は15。内訳はオオコウモリが5にドワーフが5、そしてルーンナイトが5。強敵のルーンナイトとは、戦力の消耗した後半に戦うはめになるので、レベルが低いとつらい戦いとなる。

ルーンファウスト軍を追ってアルタローン城へ

ゲームがスタートすると、まずは東にいる2体のオオコウモリが接近してくるので、これを出発地点付近で倒す。次は北に進行しつつドワーフの一団を倒す。そうしたら、A地点で3体のオオコウモリを倒し、ルーンナイトがくるのを待つ。

不用意に進行しないこと

ルーンナイトは強敵。先手を取って攻撃したい気持ちは分かるが、足の長いキャラだけ先行させるのはまずい。総力戦で1体ずつ確実に倒すようにしよう。

A地点でオオコウモリを撃破。東に進みすぎると…

ルーンナイトがやってくる。1人ずつ倒せ!!

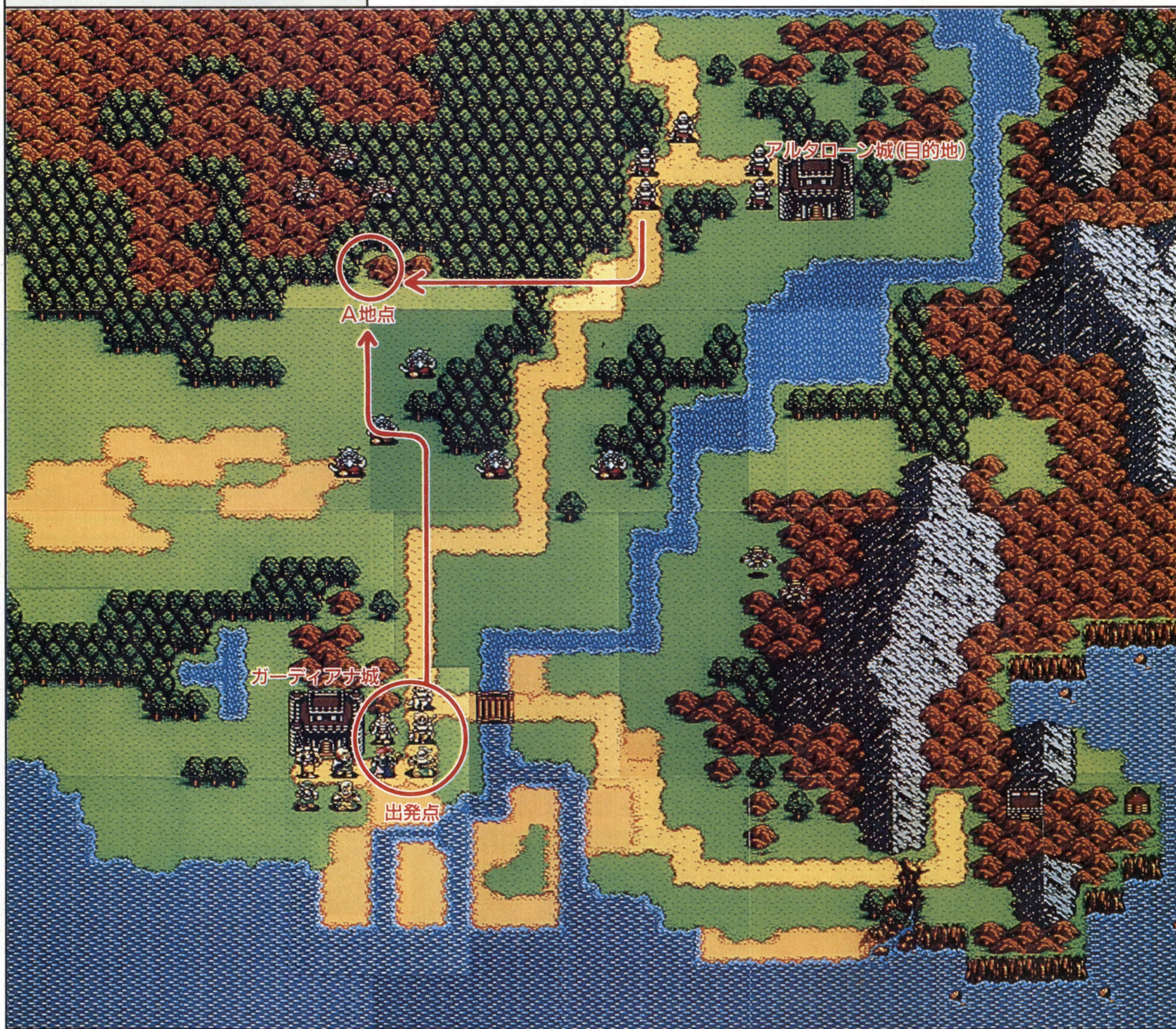
ガーディア地方全体マップ

勝利条件＝敵の全滅

敵の数
ルーンナイト×5　　ドワーフ　×5
オオコウモリ×5

初登場の敵パラメータ

オオコウモリ		攻撃力	11
		防御力	6
HP	14	移動距離	7
MP	0	敏捷さ	9

アルタローン城(目的地)
A地点
ガーディアナ城
出発点

隣国アルタローンの城

ここでは、9人目の仲間となる僧侶のチップが登場する。イベントはアルタローン王と話せば自然と進むので、特に迷うような場所はない。城内には宝箱がたくさんあり、中には貴重なアイテムが収められている。地下室へは初めは入れないが、後半の戦闘が終われば行けるようになる。ここにも宝箱があるので、取り忘れのないように。

ルーンファウスト軍の待ち伏せ

アルタローン城内には直接行っても入れない。町のパブにいる昔ガーディアナ城で下働きをしていたという、男の話を聞かなければならない。城内でアルタローン王に話しかけるとイベントが始まり、一気に戦闘まで進んでしまうので、この時点で買い物は済ませておこう。

◯町の入口には、不思議な占い師が…

◯パブでこの男と会話しなければ、城に入ることができない

◯教会の神父は不在。城にいるらしい

道具屋商品リスト

商品	価格
薬草	10G
毒消し	20G
回復の実	200G
天使の羽根	40G

武器屋商品リスト

商品	価格
ショートソード	100G
スピア	150G
ハンドアックス	200G
木の杖	80G
木の矢	320G

アルタローン王の裏切り

城内にいたチップという僧侶に話を聞くと、「王様と会うときは十分注意してください」と謎めいた忠告を受ける。そして、アルタローン王にガーディアナの事情を話すと、「軍師を交えて検討するので、私のあとについてきてくれ」といわれ、後を追うとある一室に着く。そこには、ルーンファウストのカインがルーンナイトを従えアルタローン王とともに立っている。アルタローン王は自国を守るために、同盟国のガーディアナを裏切ったのだ。このあと牢獄へ連れていかれる。

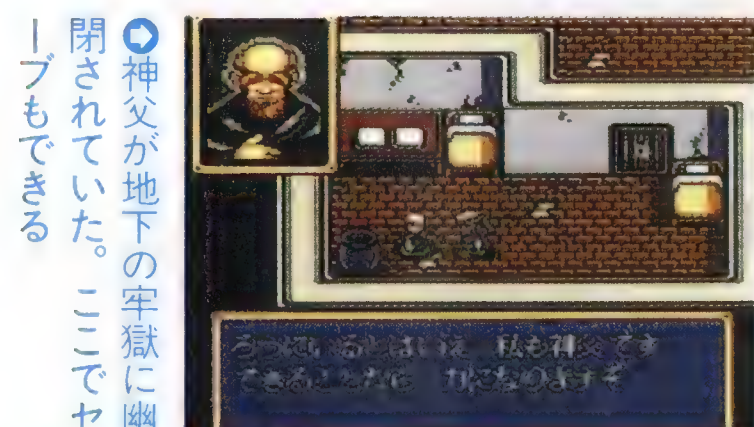
◯城内にも怪しい動きが見える。ルーンファウストの影が…

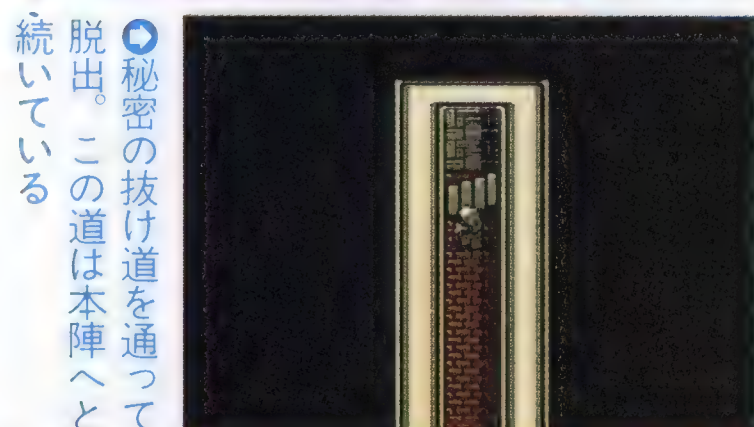
◯主人公にさり気なく忠告してくれる女の子。彼女は…？

◯王様に話しかける。協力的な態度を取っているようだが

◯やはりカインが待ち伏せしていた。あっさりと捕まってしまう

牢獄からの脱出

連れていかれた牢獄には、この町の神父が閉じ込められていた。アルタローン王にルーンファウスト軍のことについて忠告をしにいったとき、カインに見つかりここに入れられたという。牢獄には窓もなく扉も頑丈で脱出できそうにない。扉を調べると、城内でアルタローン王のことについて忠告してきたチップという名の僧侶が助けにきてくれる。チップの情報によると町でルーンファウスト軍が暴れているらしい。ここでチップが仲間になり、牢獄の隠し通路の場所を教えてくれる。ここを通って脱出だ。

◯神父が地下の牢獄に幽閉されていた。ここでセーブもできる

◯牢獄の扉を調べると、僧侶のチップがやってきて助けてくれる

◯秘密の抜け道を通って脱出。この道は本陣へと続いている

仲間になるキャラ

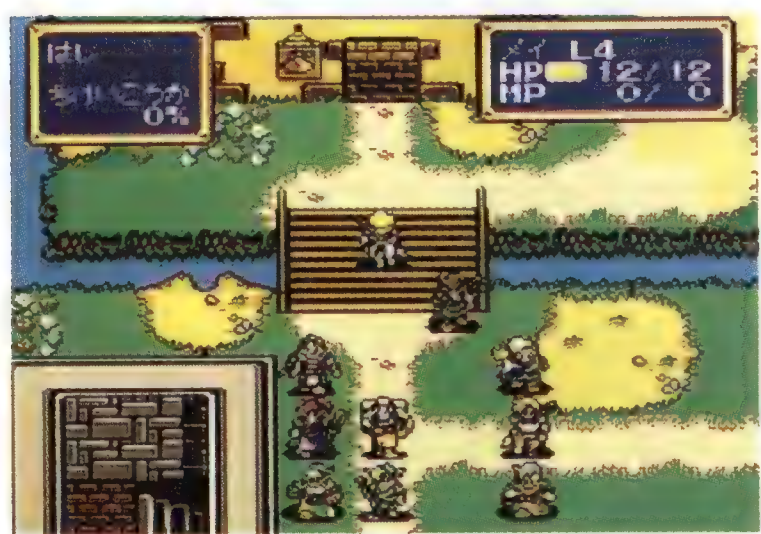
チップ

項目	値
職業	僧侶
レベル	2
最大HP	11
最大MP	9
攻撃力	10
防御力	5
移動距離	5
敏捷さ	4
持ち物	木の杖
魔法	ヒール1

戦闘4　アルタローン城下町

この戦闘の目的は敵を全滅させること。敵の総数は15。内訳はオオコウモリが4、ドワーフが4、ルーンナイト4、スナイパーが2、ダークメイジが1。町中という狭い場所での戦闘なので、これまで以上に間接攻撃の重要性が増してくる。騎士のケンとメイにはスピアとランスの両方を持たせて、その場の状況に応じた攻撃をさせよう。

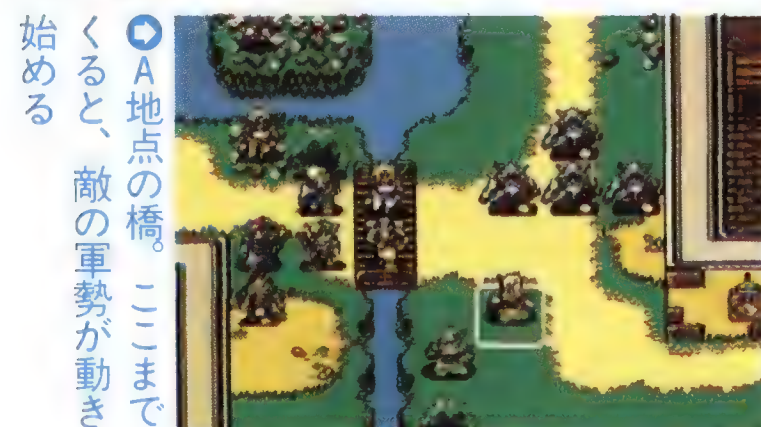
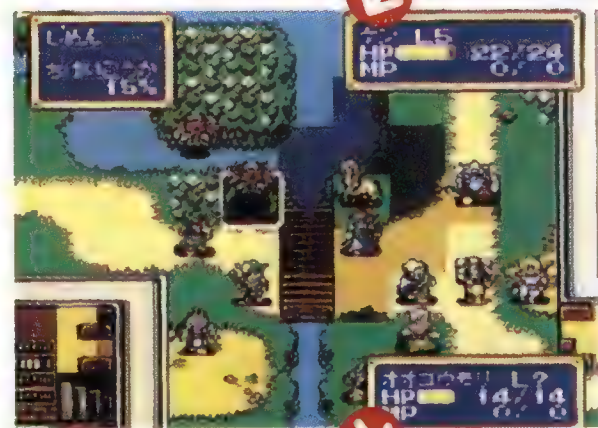
戦力を分けずに攻め込む

出発地点のすぐ上でちょうど敵の軍勢に向かって、道がふたつに分かれている。キャラを二手にわけて攻めるのが理想的のように思えるが、戦力的に考えても無理があるので、戦力を分けずに東回りで北へ進もう。こうすれば強敵を一度に相手にしなくて済む。

進行できるルートは2つ。まっすぐ北に向かうと、かなり苦戦する

東回りのルートを取るのがベスト。一丸になって進むのだ

南側中央で迎撃

出発地点から東へ進みA地点へ。この橋の上にキャラが移動すると、ドワーフとオオコウモリが行動を開始する。最初に接触するのがドワーフの一団。まずは攻撃力の高いドワーフを優先的に倒す。チップやタオが攻撃を受けないように注意していれば、オオコウモリに受けるダメージはたかが知れている。放っておいても問題はない。狭い路上での戦いなので、ケンやメイはできるだけ間接攻撃を使用して、ほかのキャラの攻撃の邪魔にならないようにしよう。

A地点の橋。ここまでくると、敵の軍勢が動き始める

攻撃力の高い、ドワーフから片づけよう。主人公が囲まれないように

側面からオオコウモリがくる。間接攻撃をうまく使って倒せ

ゆっくりと1匹ずつ敵をつぶしながら、B地点の橋に向かおう

東側の橋で待機

B地点の橋を越えてしまうとルーンナイトが行動を開始し、こちらへ移動してきてしまう。ドワーフとオオコウモリとの戦いで、自軍が散開したままルーンナイトとの戦闘に突入すれば、苦戦するのは目に見えている。橋の手前で自軍を集結させ、傷ついたキャラの治療をこの時点ですべて済ませておき、強敵ルーンナイトとの戦いに万全の体制で臨もう。

橋の上で隊列を組み直す。橋を越えなければ、ルーンナイトは来ない

ルーンナイトをおびき寄せる

自軍がB地点の橋を1歩でも越えるとルーンナイトの一団が行動を開始する。ルーンナイトは橋の手前まで一気にやってくるが、橋を1歩越えた場所にキャラを配置しておけば、大抵の場合先手を取って攻撃することができる。ルーンナイトは堀にそって一列に並ぶので、先頭の敵から順々に倒していこう。しかし、橋を越えて大きく進むと、逆に先手を取られて苦戦を強いられるので、くれぐれも進み過ぎないように。また、ルーンナイトは攻撃力が高いので、防御力の高い戦士系のキャラを前面に配置し、僧侶や魔導師系のキャラを守ってやろう。またタオの魔法は、この時点では温存しておくべきだろう。

橋を1歩だけ越えると、ルーンナイトが動き出す。すぐに攻撃を受けることはない

ルーンナイトは、堀にそって並ぶ。順番にたたくのだ

多少は被害が出ても、先制攻撃をかけられる分こちらが有利

残り3人一気に攻める

最後に残る敵がC地点のダークメイジ1人とスナイパー2人。それぞれ間接攻撃をしてくる強敵だ。中途半端に接近すると魔法や弓矢の攻撃を食らってしまうことになるので、ここは魔法と弓矢の攻撃が届かない間合いから、移動距離の大きいキャラを使って一気に懐に飛び込もう。それぞれ防御力は低いので、戦士系のキャラが2人がかりで攻撃すれば確実に1人は倒すことができる。タオの魔法の援護があればかなり楽に勝てる。

アルタローン城下町戦闘マップ

勝利条件＝敵の全滅

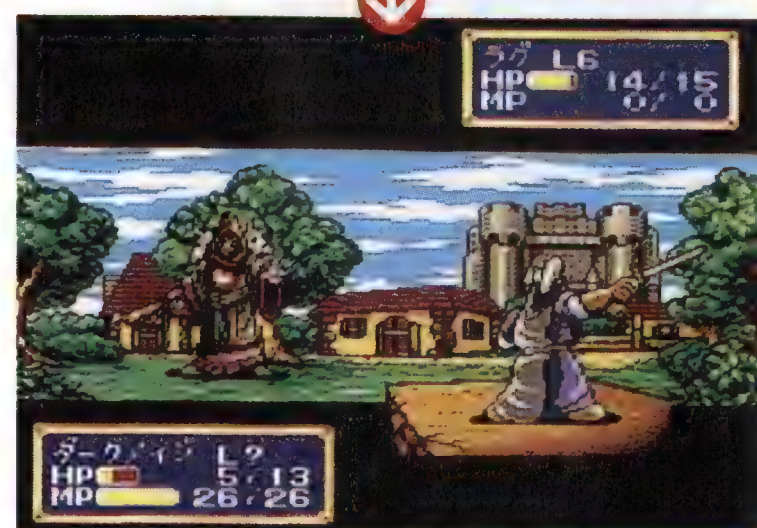
敵の数

ダークメイジ×1	オオコウモリ×4
スナイパー ×2	ドワーフ ×4
ルーンナイト×4	

ダークメイジとスナイパーは、C地点から動かない。射程内に入らないように…

初登場の敵パラメータ

ダークメイジ		スナイパー	
HP	13	HP	14
MP	26	MP	0
攻撃力	10	攻撃力	15
防御力	6	防御力	5
移動距離	5	移動距離	5
敏捷さ	9	敏捷さ	7
魔法	レイズ2	(間接攻撃のみ)	

タオがブレイズ2を使えれば、かなり楽に倒せるハズだ

どちらも防御力は高くない。一気に3人とも倒してしまおう

C地点

B地点

本陣

A地点

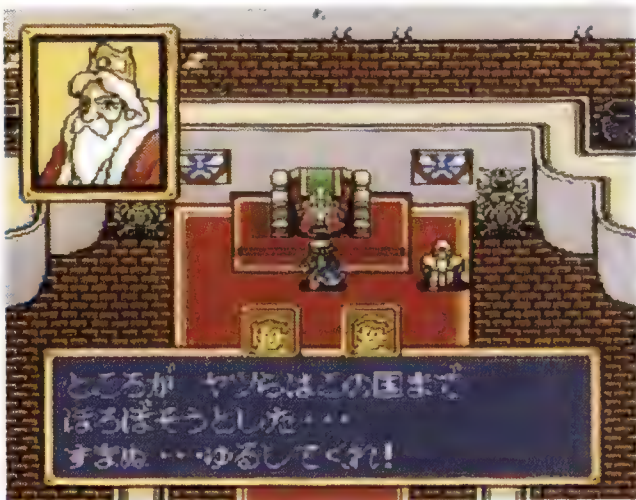
出発点

アルタローン王の謝罪

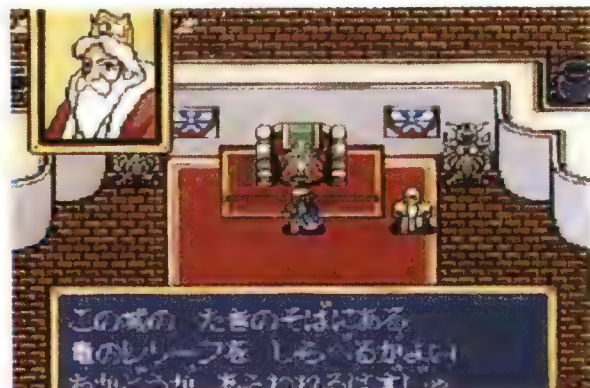
町での戦闘を終えた主人公たちはルーンファウスト軍とカインの行方を知るために、城へアルタローン王に会いにいく。アルタローン王は国を守るためにカインと手を組んでいたようだ。謝罪する王を許してやると、カインの目的と行き先の手がかり、そしてカインを追うための隠し通路を教えてくれる。通路を抜ければ次の章へと進む。

そして　リンドリンドへ

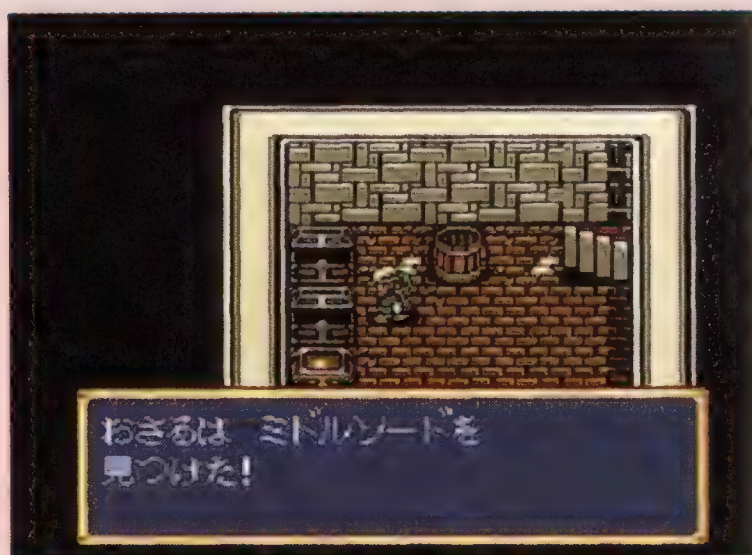
アルタローン王の情報によると、カインとルーンファウスト軍は船を入手するために、リンドリンドの町へ向かったらしい。一刻も早くリンドリンドへ向かわなければならない。

ルーンファウストに協力したことをわびる王様

隠し通路を通って

リンドリンドに向かったカインとルーンファウスト軍を、アルタローン王が作らせたという、隠し通路を使って追うことになる。隠し通路の入口は城内にある滝の中にあり、近くの壁に設置してある竜のレリーフのスイッチを作動させると入口が現れる仕掛けになっている。隠し通路を抜けるとすぐに次の章に進んでしまい、もうこの城には戻ってくることができなくなってしまうので、買い物などを済ませてから出発しよう。

王様が、リンドリンドへの近道を教えてくれる

竜のかざりを調べると、滝の中から秘密の通路が現れる

アルタローンは宝の山

アルタローンは城内、町中ともに宝箱がたくさんある。下にそれぞれどんなアイテムがあるかを載せた。役に立つアイテムが多いので、くまなく探してすべての宝箱を開けよう。特に武器は、まだ店では手に入らないものが多い。ブロンズランスはケンに、ミドルソードはラグとゴートにそれぞれ装備させよう。またステータスを上げるアイテムも必ず取ろう。

この時点で、店では手に入らない武器もある。必ず取って装備しよう

池の中の島には、力のステータスを上げる力のワインがある

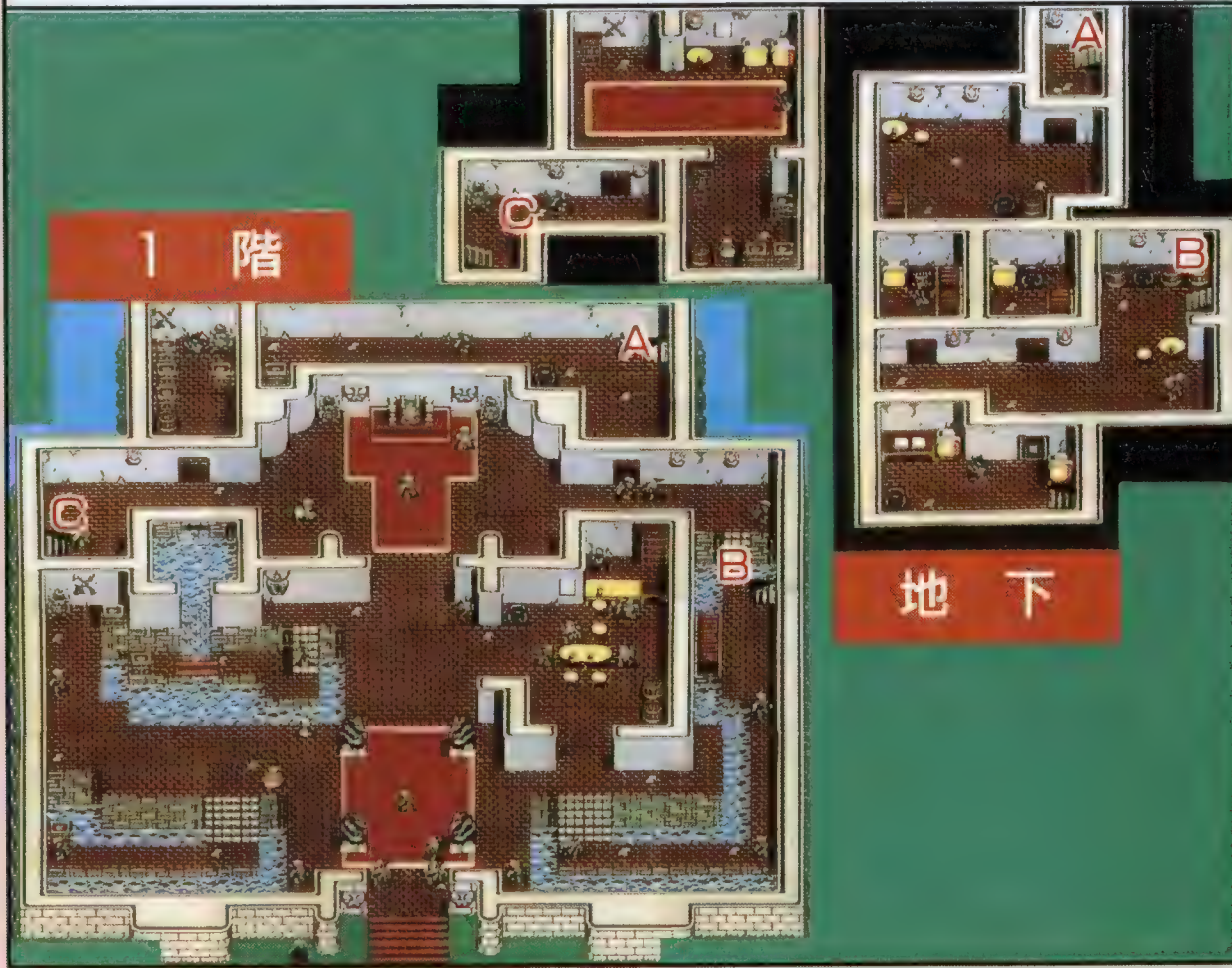
アルタローンの町全体マップ

宝箱リスト

金貨50×2、金貨70×1、ブロンズランス×1、回復の実×2、薬草×2、ミドルソード×1、力のワイン×1

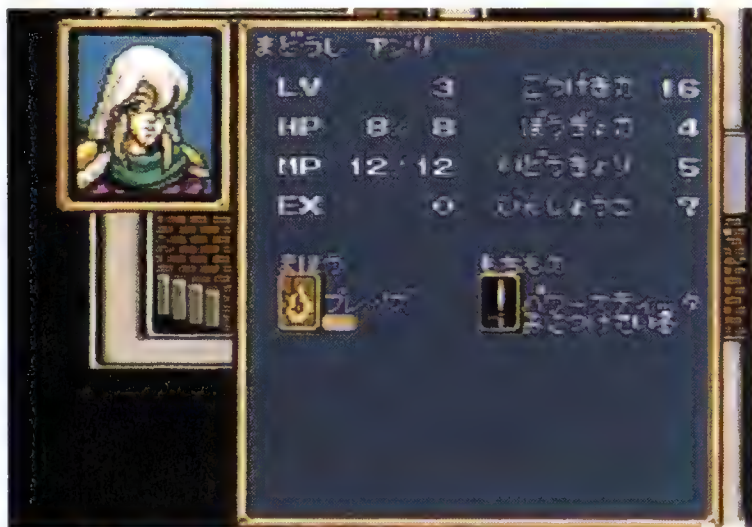
アルタローン城全体マップ

宝箱リスト

金貨50×1、金貨100×1、まもりのミルク×1、元気のパン×1、ミドルソード×1、木の杖×1、木の矢×1

※マップ上のアルファベットは階段のつながりを示す。

リンドリンドとマナリナを解説

第2章　神々の泉とその精霊

第2章はリンドリンドの町を中心に展開していく。第2章の戦闘は全部で4回。ゾンビなどのアンデットモンスターが多いのが特徴だ。防御力が異様に高いので、攻撃魔法を中心とした戦闘が繰り広げられる。この章ではガーディアナ王の娘、魔導師のアンリと騎士のアーサー、鳥人のバルバロイとアモンの4人が仲間になる。フローチャートを参考にしながら、謎を解き明かしていこう。

第２章で仲間になる、魔導師のアンリ。レベルアップするとフリーズの魔法を使う

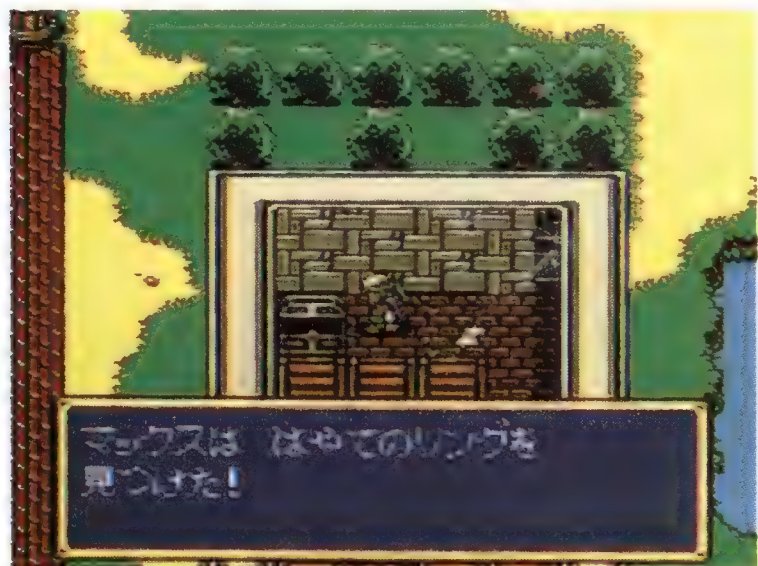
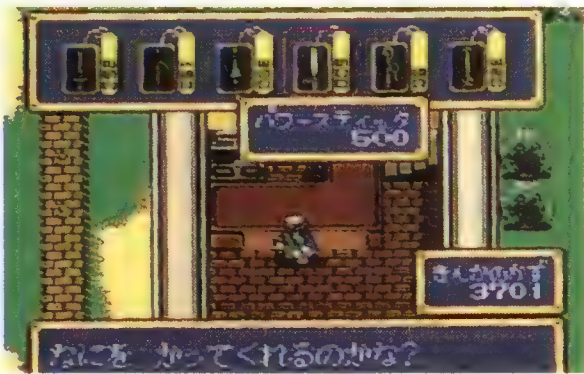
第2章　フローチャート

1. リンドリンドの議長に会い、マナリナへの関所を開けてもらう。（P15）
2. マナリナへの道で、マナリナの魔導師が操るモンスターと戦闘5。（P16）
3. ガーディアナ王の娘、魔導師のアンリを仲間にする。（P18）
4. 魔導師オトラントと会話をし、暗黒洞くつへ向かう。（P18）
5. 暗黒洞くつで戦闘6。戦闘終了後、輝きの玉を入手する。（P19）
6. 再びオトラントと会話。地下の泉で輝きの玉を使えといわれる。（P20）
7. 地下の泉で輝きの玉を使い、泉の精霊のメッセージを聞く。（P20）
8. マナリナの町中にいる、騎士のアーサーを仲間にする。（P20）
9. 再びリンドリンドに戻る。すると、町中にサーカスができている。（P20）
10. リンドリンドの議長に、行方不明の孫の捜索を依頼される。（P20）
11. 議長の孫の足取りを追ってサーカスへ。サーカスで戦闘7。（P21）
12. 議長と会話すると、シェードの教会への関所が開く。（P22）
13. シェードの教会で、神父と会話。礼拝堂に行く。（P22）
14. 礼拝堂で戦闘8。戦い終了後、バルバロイとアモンが仲間になる。（P23）

産業の町　リンドリンド

リンドリンドへカインを追ってやってきたが、すでにカインは船で母国へと出発した後だった。リンドリンドの議長に北西にある魔法使いの町、マナリナに行ってみたらどうだと勧められ、マナリナへ向かうことになる。

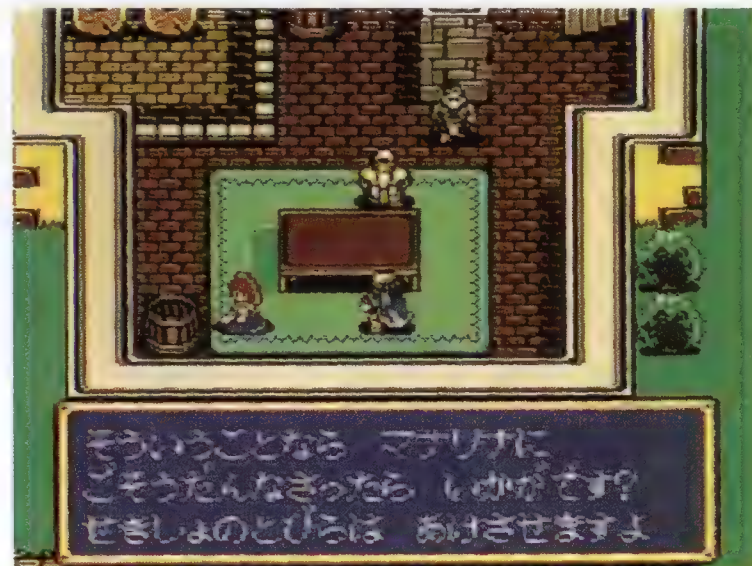
関所を開いてマナリナへ向かう

この町で絶対に買っておきたいのが、僧侶などが装備できる、パワースティック。これを装備するとかなり攻撃力が上がる。海沿いの倉庫にある宝箱には、すばやさを上げる、疾風のリングが入っているので必ず取ろう。また、港の近くの空き地には、マナリナでのイベントを済ませてから行くと、サーカスのテントが建っている。

町中にある宝箱の中には疾風のリング

武器屋でパワースティックを買おう攻撃力がアップする

道具屋商品リスト	
薬草	10G
毒消し草	20G
回復の実	200G
天使の羽根	40G

武器屋商品リスト	
ミドルソード	250G
スピア	150G
ブロンズランス	300G
パワースティック	500G
木の杖	80G
木の矢	320G

議長の家

リンドリンド議長にカインとルーンファウスト軍のことを尋ねると、リンドリンドの船をすべて買って母国へ戻ったという。船は議長が持っているものがあるが、貸してもらえそうにない。議長にマナリナへ向かうことを勧められ、関所を開けてもらえる。

議長は非協力的。関所は開けてくれる

戦闘5　リンドリンド〜マナリナ

リンドリンドからマナリナへ向かうフィールド上には、マナリナの魔導師が操るモンスターがいる。ここに初登場するゾンビは攻撃力、守備力ともに高い強敵。また戦場の大部分が、砂地になっている。砂地はキャラの移動距離がガタ落ちになり、防御効果も最低になっている。砂地でどう戦うかが、このマップをクリアするポイントといえるだろう。

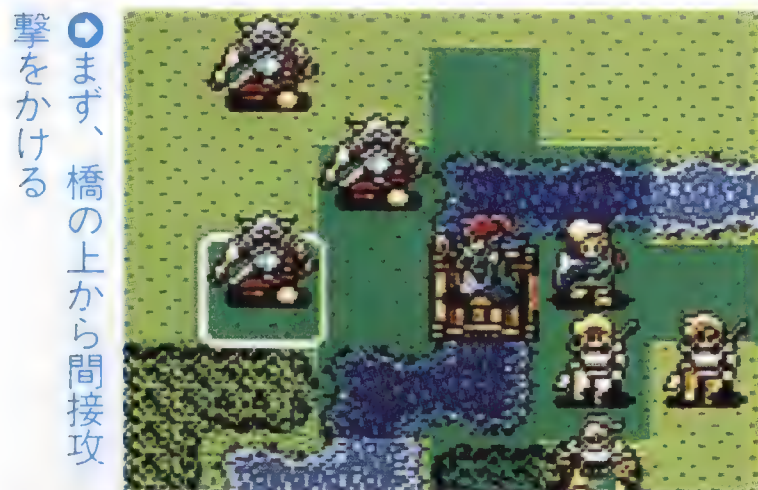
マナリナを守る怪物たち

このマップに登場する敵は、全部で16体。前衛にドワーフ、中盤にダークメイジ、スナイパーとオオコウモリ、最後尾にダークメイジとゾンビを配している。ここの敵はオオコウモリを除くと、ほとんど動かない。各ポイントでそれぞれの敵を確実に倒していこう。

マナリナの魔導師が操るモンスター

橋でドワーフと対決

自軍がA地点の橋を渡るまで、敵に大きな動きはない。橋の手前で隊列を整え、ドワーフを攻撃しよう。そのとき直接攻撃と間接攻撃を織り交ぜて、橋の出口にいるドワーフを必ず倒し、後続の戦力を抜けさせる。橋を渡ると、B地点で旋回しているオオコウモリが近づいてくる。

まず、橋の上から間接攻撃をかける

このドワーフを倒して、後続の軍勢を送り込む必要がある

砂地の始まり

オオコウモリは散開した状態のまま近づいてくるので、個別に撃破していけば問題はない。B地点の手前からマナリナまでは、砂地が続く。砂地では特に騎士の移動距離が落ちるので、間接攻撃を使う敵との距離に気をつけよう。また戦士のラグとゴートは、比較的砂地の影響を受けないので、この2人を中心にして戦略を立てよう。

砂地が始まる。移動距離が落ち、防御効果も低い

砂地と草原では、移動距離がまったく違ってくる。敵との距離を測ろう

移動距離の大きい騎士も砂地ではアウト。少ししか進めない

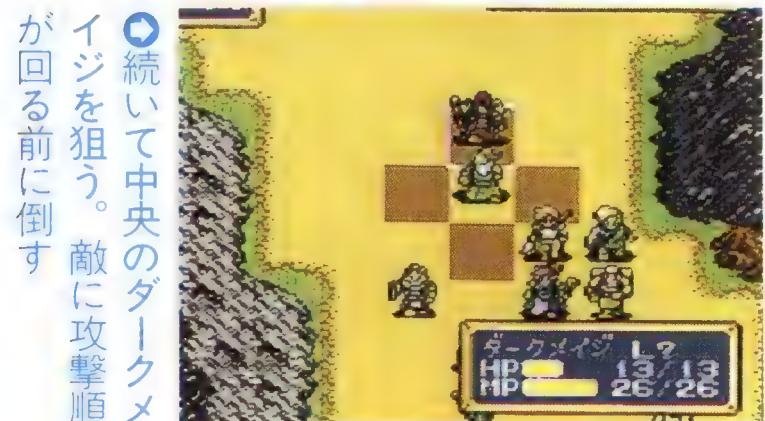
比較的影響を受けない、戦士のゴート

射程内に入らない

B地点のやや北側にいるダークメイジとスナイパーは、自軍のキャラが移動距離＋射程の範囲内に入るまで動かない。その射程距離を読み取って、自軍を集結しておく。攻撃をしかけるときは、西側のスナイパーから順番に狙うといいだろう。どちらも防御力はさほど高くないので、倒すのはたやすいハズだ。ただし、ダークメイジはブレイズ2の魔法を使うので、討ちもらすと自軍に莫大な被害が出てしまう。

ダークメイジはブレイズ2を使う

間接攻撃の範囲外に、自軍を集結させておく

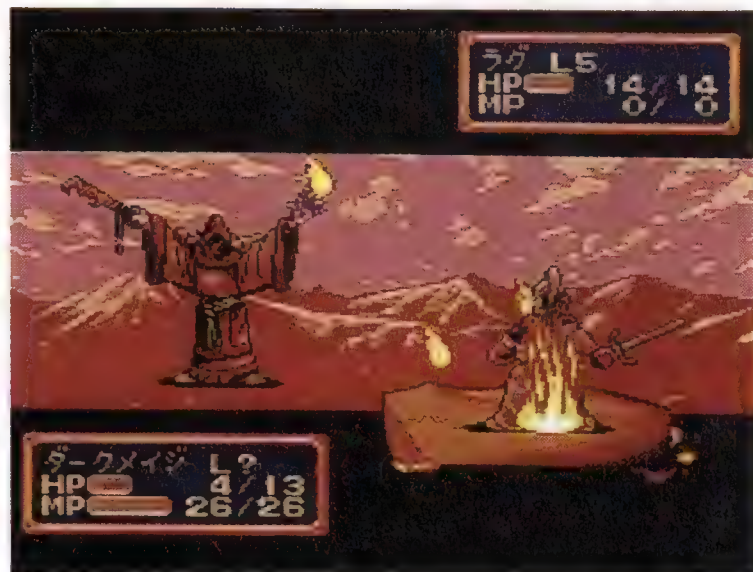
狙いは西側のスナイパー。討ちもらさないようにしよう

続いて中央のダークメイジを狙う。敵に攻撃順が回る前に倒す

フォーメーションを崩す

C地点には間接攻撃をしてくるダークメイジ2体が、4体のゾンビの陰に隠れている。正面からぶつかっていっても、このフォーメーションは簡単には突破できない。そこで、ダークメイジ2体のどちらかにマトを絞り、タオのブレイズ2でゾンビごと攻撃。ダメージを受けたゾンビを片づけたら、残ったダークメイジを倒す。攻撃できるキャラが残っていたら、もう片方のダークメイジを狙おう。その際、僧侶などの防御力の低いキャラは、後方に下げておいた方が無難。

ダークメイジ1体、ゾンビ2体をブレイズ2で狙う

ゾンビを1体倒して、ダークメイジを攻撃。絶対に倒したい

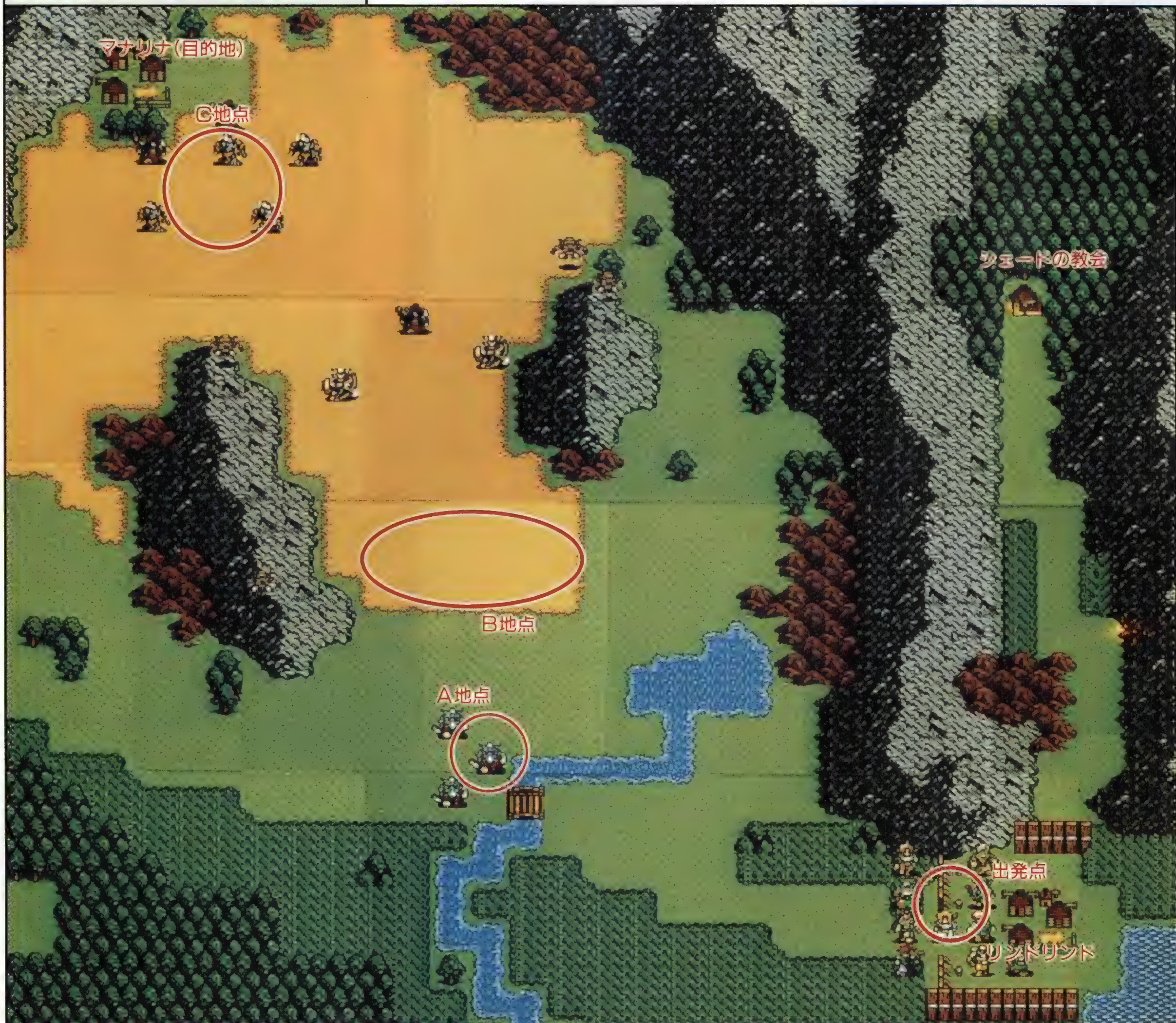
もう一方のゾンビを倒す

ダークメイジを残すとかなり辛くなる

リンドリンド地方全体マップ

勝利条件＝敵の全滅

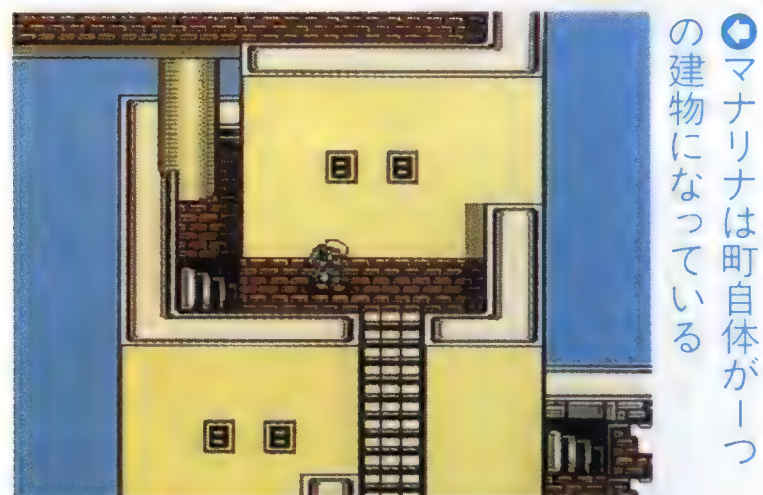
敵の数			
ダークメイジ	×3	スナイパー	×2
ゾンビ	×4	オオコウモリ	×4
		ドワーフ	×3

初登場の敵パラメータ

ゾンビ			
HP	15	防御力	13
MP	0	移動距離	5
攻撃力	17	敏捷さ	7

魔導師の町マナリナ

マナリナの町は1つの建物になっていて、階段と部屋が複雑に絡み合い、さながら迷路のような造りになっている。その中には、たくさんの個性的な魔導師が住んでいる。道具屋や武器屋はないが、ストーリーに関係するもの、しないもの、楽しいイベントが盛りだくさん。ここではガーディアナ国王の娘、アンリを仲間にし、暗黒洞くつに入るまでを解説する。

謎の暗黒洞くつとは…

マナリナでは、建物の地下にある暗黒洞くつで輝きの玉を入手し、地下の泉で精霊からのメッセージを聞かなければならない。暗黒洞くつには無数のモンスターが封印されていて、何人もの人間が命を落としているという。高位魔導師オトラントと会話をして、暗黒洞くつにある輝きの玉を手に入れるのだ。マナリナでは新たな武器は入手できないので、アンリを見つけ出し戦力をアップしよう。

マナリナは町自体が一つの建物になっている

ガーディアナ国王の娘アンリは、結構簡単に見つかる

アンリを仲間にする

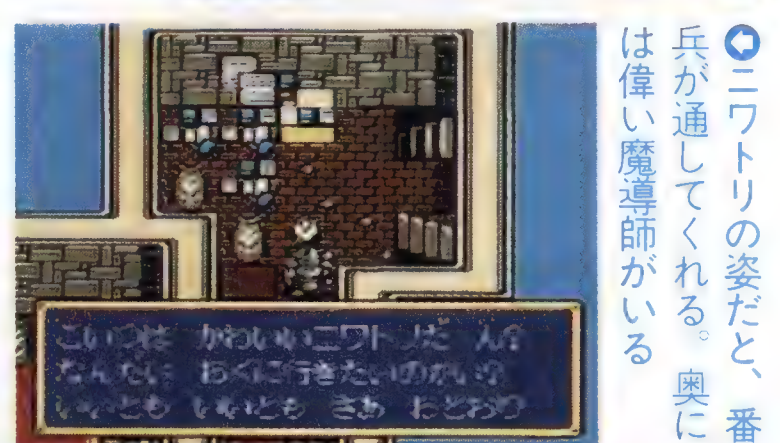
ガーディアナ国王の娘アンリは、マナリナの魔法を学ぶために留学している。建物の中を探せば、簡単に見つけることができるはずだ。ここで主人公は、アンリに悲報を届けなければならない。魔導師のアンリは、成長するとフリーズの魔法を覚えていく。攻撃魔法が使えるキャラは貴重なので、必ず見つけ出そう。

仲間になるキャラ

アンリ

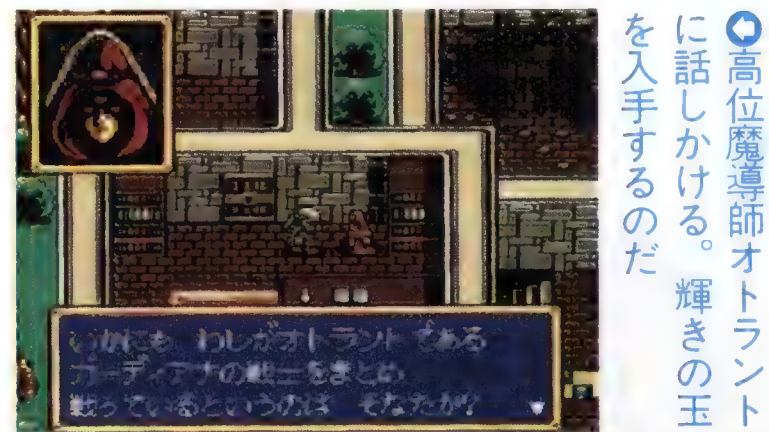
		職業	魔導師
		レベル	3
		最大HP	9
		最大MP	12
攻撃力	16	持ち物	パワースティック
防御力	4		
移動距離	5	魔法	ブレイズ1
敏捷さ	7		

奥の部屋に入るには…

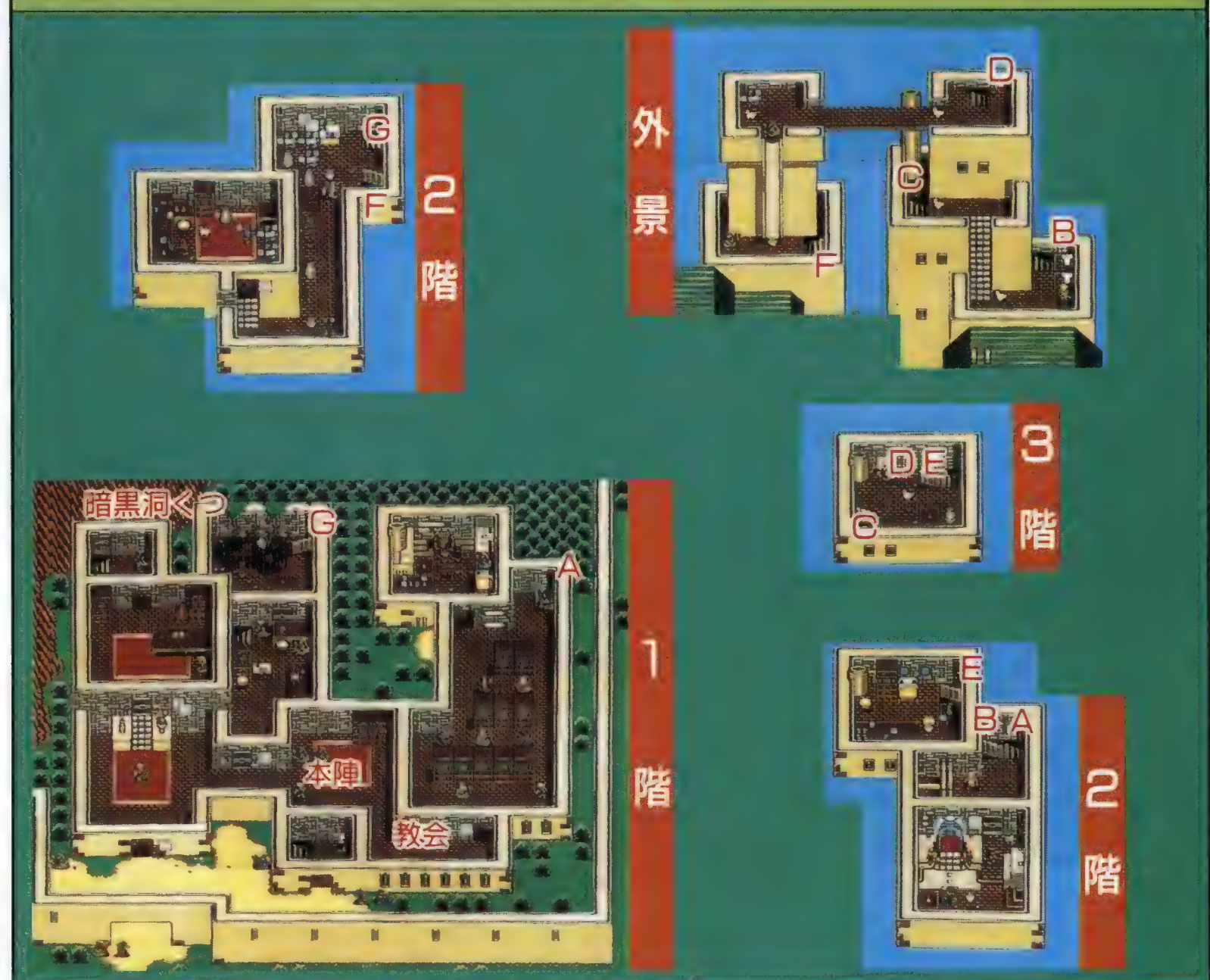
建物の2階の奥には、屈強な兵士が番をして通れない場所がある。実験バーサンの所で自分の姿をニワトリにしてみよう。ニワトリの姿で番兵に話しかければ、通してくれるのだ。通路の奥の部屋にいる魔導師に話しかけると、シェードの教会に関する情報が得られる。

実験バーサンを見つけて、自分の姿をニワトリにする

ニワトリの姿だと、番兵が通してくれる。奥には偉い魔導師がいる

オトラントに会う

建物の1階には、高位魔導師オトラントがいる。彼女に話しかけると、地下の泉の精霊からメッセージを聞くようにいわれる。そのためには、地下にある暗黒洞くつの中から輝きの玉を取ってくる必要がある。暗黒洞くつに突入し、輝きの玉を入手するのだ。

高位魔導師オトラントに話しかける。輝きの玉を入手するのだ

番人に話しかけると、中に入れてくれる。暗黒洞くつに突入

マナリナの町全体マップ

※マップ上のアルファベットは階段のつながりを示す。

戦闘6　暗黒洞くつ

暗黒洞くつ内には、15体のモンスターがいる。中でも要注意なのは、ゾンビとダークメイジ。ゾンビは出発地点のすぐそばにいるので自軍の進行の妨げになる。また、ダークメイジのうち3体は、並んで配置されているため、攻撃魔法を連発される可能性がある。洞くつ内には宝箱が全部で5つあるが、戦闘中でも、戦闘終了後でも開けることができる。

障害物を利用しよう

洞くつ内には鍾乳石のようながれきの地形が随所にある。移動距離には影響があるが、防御効果が高いので防御力の低いキャラは、ここに待機しているといいだろう。

目前のゾンビ

出発地点のすぐそばのA地点に2体のゾンビがいる。このゾンビは、どちらか1体を魔導師のブレイズなどで片づける。もう1体は背後にも自軍を回り込ませて、囲んでやっつける。少なくとも1体を倒しておかないと、直接攻撃をしかけたキャラがやられてしまうかもしれない。

攻撃力の高いキャラ、魔法の使えるキャラで…

1体倒せば、もう1体の背後に回れる

橋付近は交代で

B地点の橋付近には、あらかじめ配置されている敵に加えて、奥から5体のオオコウモリも飛んでくる。一気にカタをつけるのは難しいので、攻撃するキャラを交代させながら1体ずつ倒そう。

敵が橋の周辺に集中する。順番に1体ずつ倒していこう

魔導師を使う

C地点にはスケルトンのほかに、3体のダークメイジがいる。狭い地形なので、大軍では攻められない。そこで、攻撃力の高いキャラと、タオのブレイズ2を使い、4体を一気に片づけてしまうつもりで勝負をかけよう。

直接攻撃のスペースを開けて、タオのブレイズ2で敵全員を攻撃する

とにかくダークメイジを全員倒す。そして、スケルトンを倒す

暗黒洞くつ全体マップ

勝利条件＝敵の全滅

敵の数	
ダークメイジ	×4
ゾンビ	×3
スナイパー	×2
オオコウモリ	×5
スケルトン	×1

初登場の敵パラメータ

スケルトン	
HP	15
MP	0
攻撃力	19
防御力	15
移動距離	6
敏捷さ	7

宝箱の中身

輝きの玉
薬草
パワースティック
木の杖
力のリング

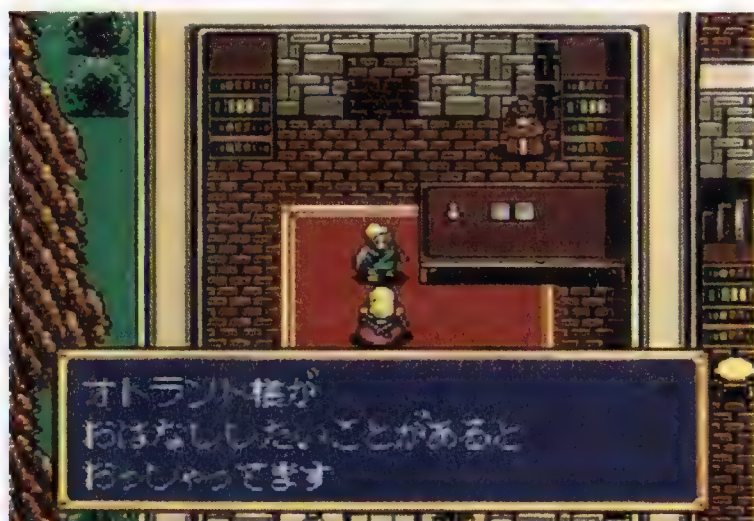
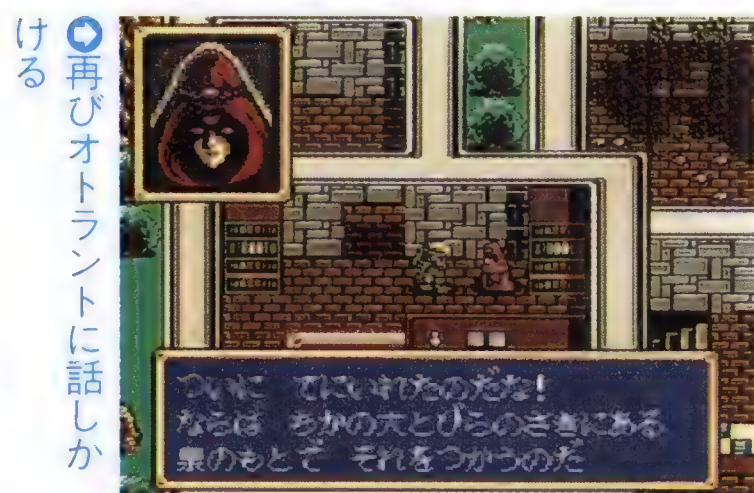
マナリナから再びリンドリンドへ

暗黒洞くつを突破して、輝きの玉を手に入れると、泉の精霊に会えるようになる。泉の精霊は封印のカギに関する情報をくれるのだ。その後舞台は再びリンドリンドに戻る。ここでは、暗黒洞くつ突破後のマナリナと、再び訪れるリンドリンドの町で成すべきことを述べていく。なお、暗黒洞くつを突破すると、マナリナで騎士のアーサーを仲間にできる。

泉の精霊に会い、アーサーを仲間にする

暗黒洞くつを突破したら、またオトラントに会いにいこう。オトラントは、地下の泉に行けという。

泉の精霊とは…

オトラントの言葉に従って地下の泉に行き、輝きの玉を使うと泉の精霊が現れる。精霊は封印された神々の遺産に関する情報を教えてくれる。階上に行くと、部屋から出られない。そこでオトラントに話しかけると、主人公たちの軍を「光の軍勢、シャイニングフォース」と名付けてくれる。また、リンドリンドから海を渡って、東の大陸に向かえという。

暗黒洞くつを抜けても、すぐには外に出られないのだ

再びオトラントに話しかける

主人公たちをシャイニングフォースと名付ける

リンドリンドに戻って、船を入手しなければ…

アーサーを仲間に

オトラントの部屋から出て、建物を上がっていくと、騎士のアーサーがいる。ここで話しかけると、アーサーが仲間になる。アーサーは大して強くないが、レベルが上がると魔法が使えるようになる。

話しかけるだけで、アーサーは仲間になる

仲間になるキャラ

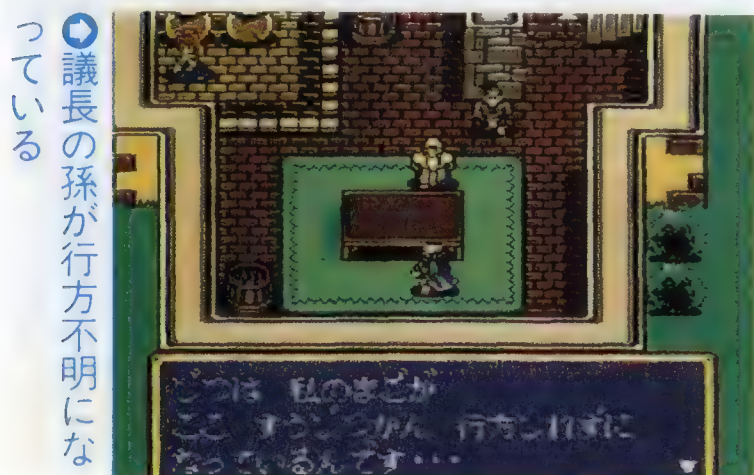
アーサー

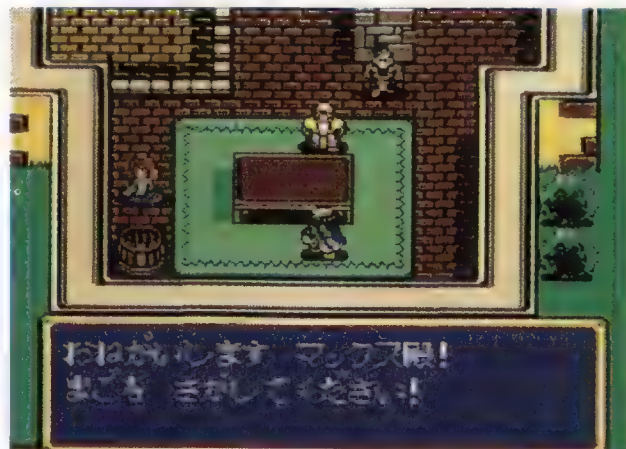
		職業	騎士
		レベル	4
		最大HP	10
		最大MP	0
攻撃力	15	持ち物	ブロンズランス
防御力	6		
移動距離	7	魔法	覚えていない
敏捷さ	7		

サーカスが町にやってきた

再びリンドリンドに戻ると、町の広場にはサーカスができている。だが、この時点で入ることはできない。

議長の孫が行方不明

船を借りるため議長の家に行くと、議長の孫が行方不明になっている。議長から捜索を依頼されたら、サーカスに向かう。入口をふさいでいる男に話しかければ、中に入れてくれる。サーカスのテントに入ると、戦闘になる。

議長の孫が行方不明になっている

議長の頼みを聞いてあげよう。孫を捜すのだ

入口の男に話しかければ、あっさり中に入れてくれる

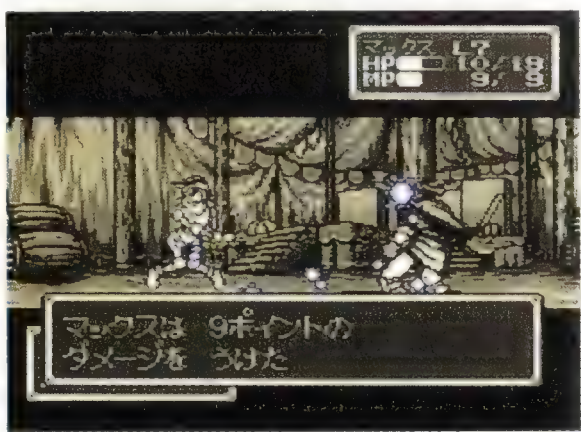
リンドリンドの町全体マップ

戦闘7　リンドリンドのサーカス

サーカスの中に入ると、自動的にイベントが進み戦闘が始まる。ここには特有のモンスターが4種類もいて、それぞれに手強い。特にボスのミシャエラドールは、これまでのレベルを超越した強敵。苦戦は避けられないだろう。ここの勝利条件はボスを倒すこと。なおサーカス内にある宝箱は、戦闘中でも戦闘後でも開けることができる。

機動力を生かして先制攻撃!!

サーカス特有のモンスターは、敏捷さに欠けるところがある。まず左側の3体を先制攻撃で片づける。舞台上のドールとパペットは、階段を上がると動き出す。

パペットは魔法を使う。できる限り先に倒しておこう

ボス　ミシャエラドール

ボスの両サイドを固めるヘルピエロに不用意に近づくと、ボスのフリーズ3の射程に入ってしまう。まず、フリーズの射程外から間接攻撃でヘルピエロを倒し、ボスには総力戦で臨もう。フリーズの射程内で自軍のキャラが隣接していると、複数のキャラかダメージを受ける。近づくキャラが互いに隣接しないように。また、ミシャエラドールは、HPや攻撃力が高いうえに、時間とともに受けたダメージを回復していく。

フリーズ3の射程距離は長い。自軍のキャラを隣接させないように

初登場の敵のパラメータ

ミシャエラドール		ヘルピエロ		パペット		ドール	
HP	40	HP	15	HP	14	HP	16
MP	?	MP	0	MP	15	MP	0
攻撃力	25	攻撃力	18	攻撃力	14	攻撃力	16
防御力	11	防御力	11	防御力	10	防御力	10
移動距離	6	移動距離	5	移動距離	5	移動距離	5
敏捷さ	13	敏捷さ	7	敏捷さ	7	敏捷さ	8
魔法	フリーズ3			魔法	フリーズ1		

サーカスの全体マップ

勝利条件＝ボスを倒す

宝箱の中身
守りのミルク
はがねの矢
金貨50

敵の数	
ミシャエラドール	×1
ヘルピエロ	×2
パペット	×3
ドール	×3
オオコウモリ	×3

宝箱

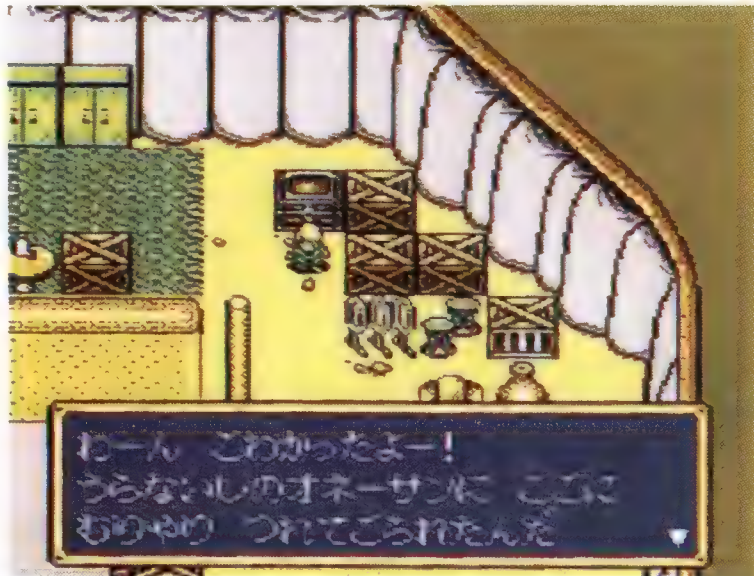
ボス

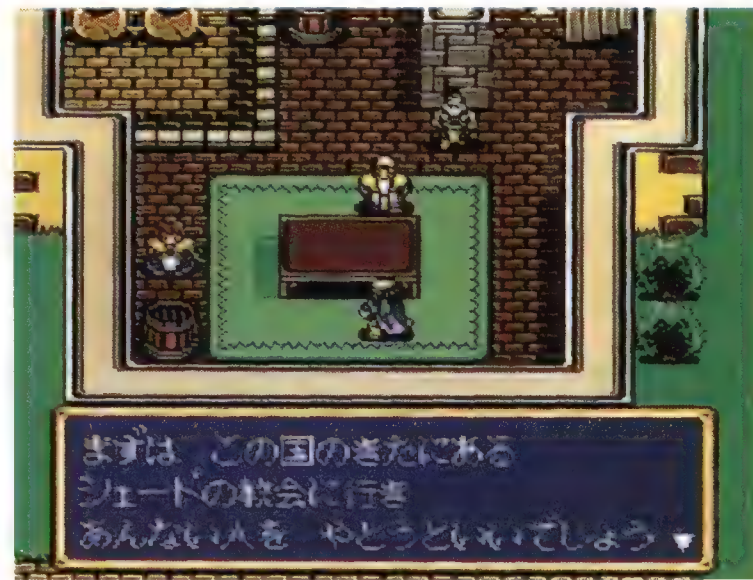
宝箱

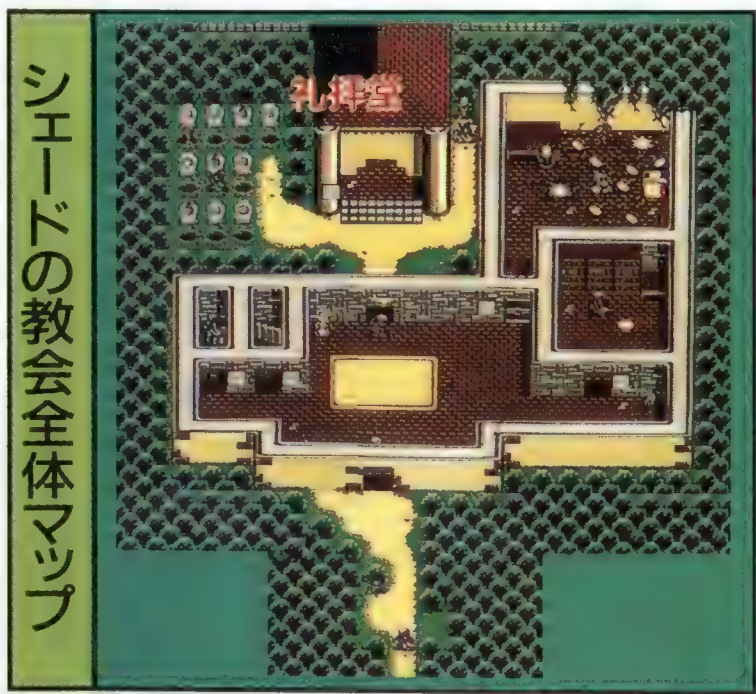
リンドリンドからシェードの教会へ

サーカスの戦闘に勝利すると、議長の孫を救出することができる。これで船を手に入れることができるのだが、思わぬアクシデントが…。シャイニングフォースの一行は、リンドリンドの北にあるシェードの教会に向かうことになる。ここではサーカスでの戦闘終了後のリンドリンドでの行動、そしてシェードの教会での動きを追いかける。

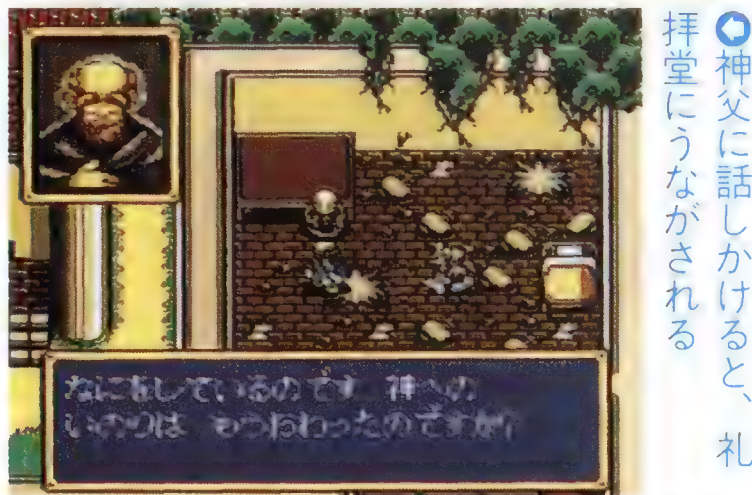
船を入手する　しかし…

議長の孫を救出したら、議長の家に行こう。ただ1隻残っていた船を借りることができる。しかし、ここで思わぬアクシデントが起こり、船を使用することができなくなってしまう。そこで再び議長に相談すると、船ははるか北東の国ウランバートルにしかないという。まず、シェードの教会に行き、案内人を雇うことを勧められる。なお、ここで町にいる発明家のクロックに会っておくと、あとでいいことがある。

⬆戦闘が終了すると、議長の孫が見つかる。また議長の家に行くのだ

⬇意外な展開で船が使えなくなる。北のシェードの教会に向かうしかない

不気味なシェードの教会

リンドリンドの北にあるシェードの教会に行くと、鳥人のアモンがいる。彼女に話しかけると、夫のバルバロイを助けてほしいという。シェードの教会に入りその書庫を調べると、神々の遺産に関する書物がある。しかし、肝心な部分は破り取られている。教会内には何人かの人がいるのだが、彼らの話は何かおかしな感じがする。アモンの夫バルバロイはどこにいるのだろうか。

不自然な人々

教会内には何年も前の話をする人、自分が誰だか分からない人、何を話しかけても笑ってばかりいる人など、どこか妙な人ばかり。奥の部屋にいる神父に話しかけても、まず礼拝堂に行くようにいわれるだけだ。神父に話しかけると、通路を塞いでいた人が移動して、礼拝堂に行けるようになる。礼拝堂に向かうと、なぜか人々が後ろをついてくる。

⬇アンリが生まれた？　何か変だ!!

⬅神父に話しかけると、礼拝堂にうながされる

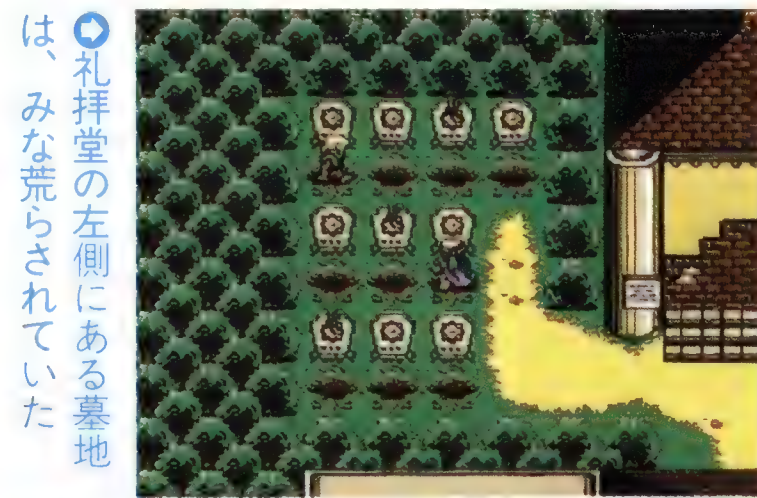
塔の男

礼拝堂に向かう前に、教会内の階段で塔の最上階まで上がる。そこには1人の男がいるが、何かにおびえているらしく、詳しいことを話してくれない。

⬅塔の最上階にいる男は、何かにおびえている

礼拝堂へ

礼拝堂の左側にある墓地を調べると、すべての墓が最近掘り返されている。周囲にいる人も、教会内にいた人々と同じで何か不自然な感じがする。礼拝堂の中に入っていくと、後ろからついてきた人人に邪魔されて、戻ることができなくなっている。ここは前に進むしかないのだ。礼拝堂の奥まで進むと、そこで石像にされているバルバロイが、ワナだと叫ぶがもう遅い。神父に化けたルーンファウストの兵が現れ、戦闘になる。

⬅礼拝堂の左側にある墓地は、みな荒らされていた

⬆礼拝堂の奥に進むと、人々がついてきて戻れなくなってしまう

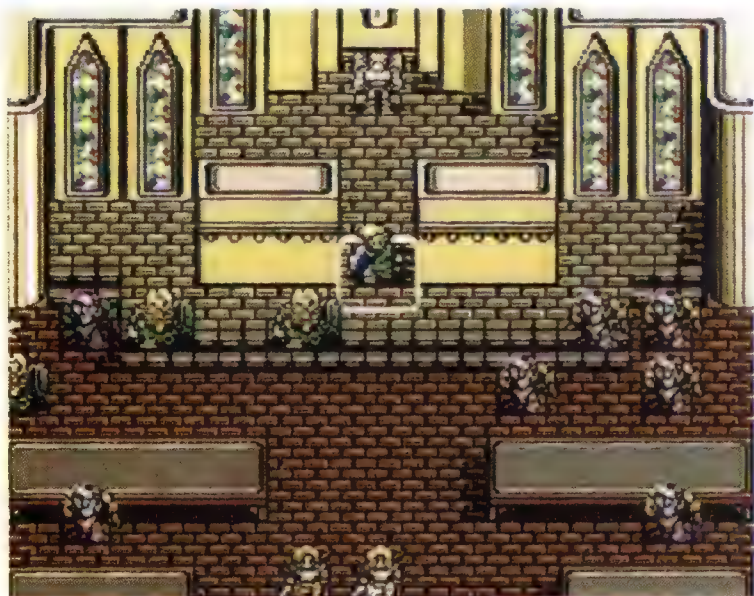
戦闘8　シェードの礼拝堂

ここに登場する敵のモンスターは、ゾンビやスケルトンなど、すべてアンデット系ばかり。内訳は、グール1、スケルトン3、ゾンビ6の合計10体。これらの敵にはブレイズ系の魔法が威力を発揮する。ここでの勝利条件は、敵の全滅だ。また、マップ自体が狭いうえに、障害物で通れないところが多いので、間接攻撃をうまく使っていこう。

波状攻撃をかわそう

このマップは、前にいるモンスターを倒さなければ、奥のモンスターを攻撃できないような配置になっている。また、主人公1人だけが孤立しているので、ヘタに攻め込むと、袋だたきにあってしまう。モンスターは4つのルートから、波状攻撃をしかけてくるので、あまり戦力を分散させずに1方向ずつ確実に敵をつぶしていきたい。

主人公と合流する

まず、左右の障害物の間にいる2体のゾンビは、その出口を塞いでしまえば出てこれなくなる。孤立している主人公を援護する形でキャラを動かし、右側のゾンビ4体から倒そう。このゾンビは固まった状態のままなので、ブレイズの魔法などで一掃できる。

戦闘が始まると、主人公は孤立状態

とりあえず、主人公を援護する

ボス　グール

ボスのグールはほとんど動かないので、攻撃するためにはスケルトンを片づけなければならない。しかし、特殊な攻撃法を持つモンスターはいないので、回復魔法をこまめに使いながら戦えば問題なく倒せる。グール自体もHPはやや高めだが、さほど強敵ではないので、防御力の低いキャラで攻めない限り心配はない。

まず、周囲にいるスケルトンから片づける

複数のキャラで一斉に攻撃するだけだ

グールを倒せば戦闘終了

仲間が増える

戦闘で勝利すると、バルバロイとアモンの2人を仲間にすることができる。この2人の案内で、鉱山の国バストークを通ってウランバートルに行けることになる。バルバロイとアモンは鳥人で、空を飛んで地形に関係なく移動することができる。この先戦闘では、メンバーの中から13人を選んで戦うことになる。

シェードの礼拝堂全体マップ

勝利条件＝敵の全滅

敵の数	
グール	×1
スケルトル	×3
ゾンビ	×6

初登場の敵パラメータ

グール	
HP	25
MP	0
攻撃力	19
防御力	13
移動距離	6
敏捷さ	9

仲間になるキャラ

バルバロイ

		職業	鳥人
		レベル	5
		最大HP	13
		最大MP	0
攻撃力	18	持ち物	ミドルソード
防御力	11		
移動距離	7	魔法	覚えていない
敏捷さ	12		

アモン

		職業	鳥人
		レベル	5
		最大HP	16
		最大MP	0
攻撃力	16	持ち物	ミドルソード
防御力	7		
移動距離	7	魔法	覚えていない
敏捷さ	7		

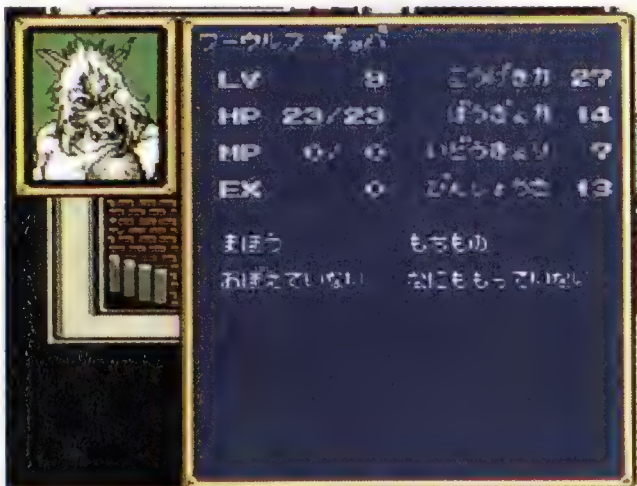
バストーク地方を解放せよ

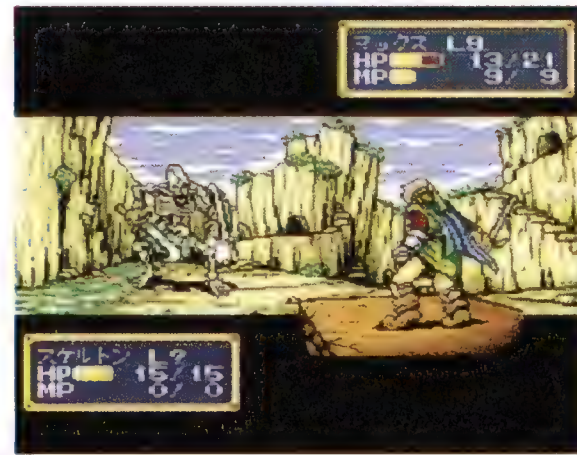
第3章 ルーンファウストの秘密兵器

バルバロイとアモンの道案内で、シャイニングフォースは鉱山の町バストークに到着する。第3章は、このバストーク地方で展開される。ここでの戦闘は3回で、アーチャーのディアーネ、ワーウルフのザッパ、騎士のペイルが仲間になる。また、これまでに登場した味方のキャラを、1人も残さず集めていると、第3章からは戦闘に使えるキャラを選択できるようになる。そのときどきに有利と思われるキャラをチョイスし、レベルアップさせていこう。

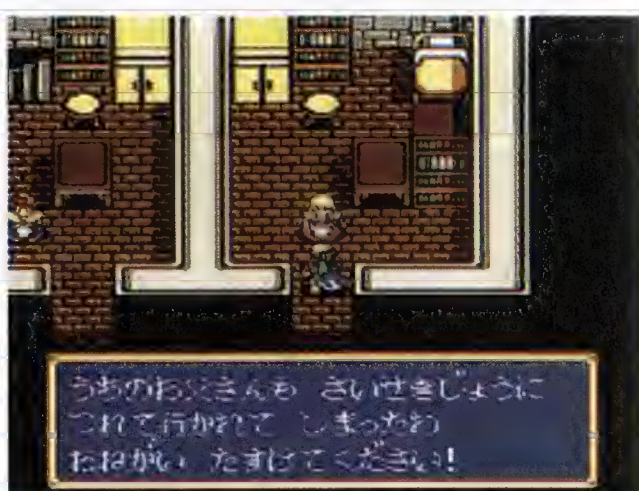
第3章　フローチャート

- バストークの町で、ザッパに関する情報を集める。（P25）
- アーチャーのディアーネを仲間にして、採石場に向かう。（P25）
- バストークの採石場で戦闘9。終了後洞くつで宝箱を開ける。（P26）
- ワーウルフのザッパの状態を元にもどし、仲間にする。（P27）
- コーキチと話をし、彼の飛行実験を見物していく。（P27）
- バストーク地方で戦闘10。終了後一本橋へ向かう。（P28）
- 一本橋で戦闘11。戦闘に勝つとペイルが仲間になる。（P30）
- そして第4章へと続く…。

ワーウルフのザッパ。強力な仲間だ

本陣で戦うメンバーを選択できるようになる。ノーバの忠告を聞こう

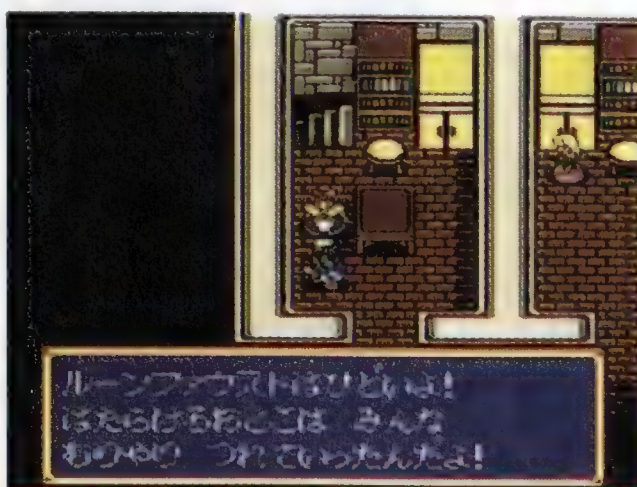
敵のモンスターもドンドン強力になってくる。苦戦必至か

鉱山の町　バストーク

バストークの町は山の中腹にあり、ほとんどの家が崖をくり抜いて造ってある。この地にもルーンファウスト軍の手が及んでおり、人々が苦しめられている。この時点で仲間になるキャラは、エルフのアーチャー、ディアーネ。ここでは、バストークの町から採石場の戦いまでを解説していく。

人々はルーンファウストに苦しめられている

アーチャーのディアーネ。使い勝手がいいキャラだ

男たちはすべて採石場へ

バストークの町の中には、男の姿がほとんど見えない。ルーンファウスト軍が鉱山から兵器を掘り出すために、強制労働させているらしい。この町を守っていたザッパも、ワナにはまったという。

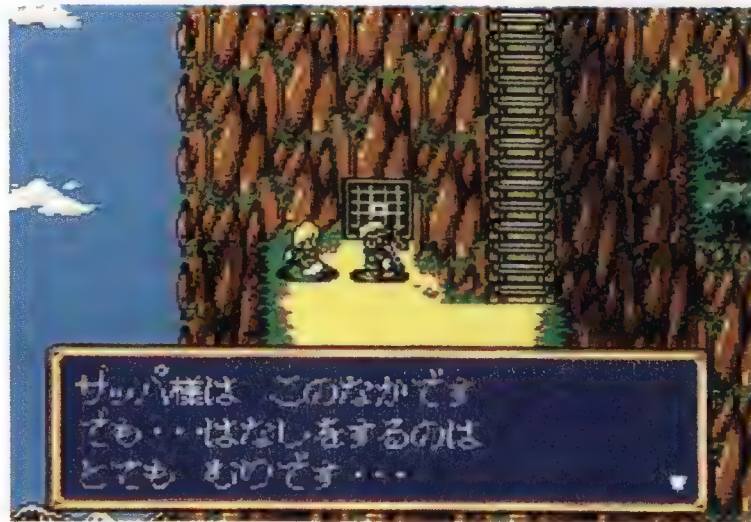
男たちはみんな、強制労働させられている

バストークの町全体マップ

※マップ上のアルファベットは階段のつながりを示す。

ワナにはまったザッパ

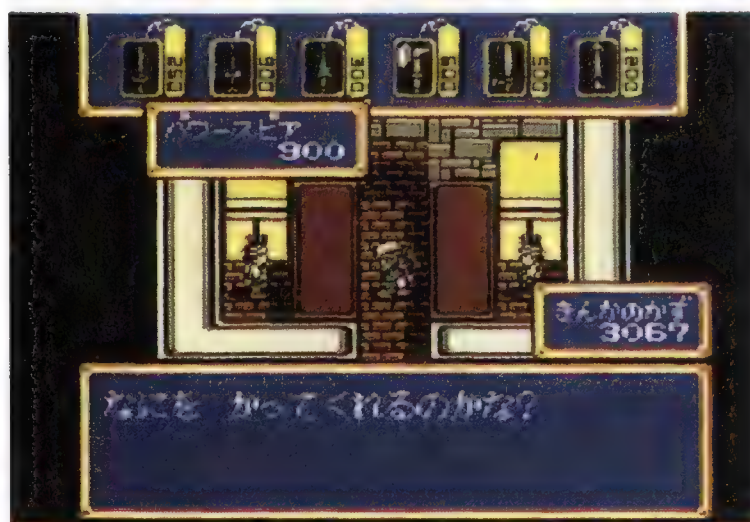
バルバザークの率いる軍勢が、町を守っていたザッパを恐れ、飲み水の中に薬を入れた。薬のせいで、けものの心を抑えられなくなったザッパは、自ら牢獄に入り会うことすらできない。ザッパの状態を元に戻さない限り、仲間にすることはできないようだ。どうすればザッパを元にもどせるのだろうか。

ザッパはルーンファウスト軍のしかけたワナに、まんまとはまってしまった

自ら牢獄に入ってしまったザッパ。はたして彼を助けることができるのか…

ディアーネとともに採石場へ

町を解放するためには、採石場にいる敵を蹴散らさなければならない。しかし、採石場へ続く道と町の外に出る道は、町の女がふさいでいて通ることができない。まず、アーチャーのディアーネを探し出して話を聞こう。また、リンドリンドの商人が、シャイニングフォースのために武器屋と道具屋を開いてくれている。道具屋には目新しいものはないが、武器屋では騎士にパワースピア、戦士にミドルアックスを買ってやろう。もしハンスの装備が木の矢だったら、はがねの矢も買ってやること。

採石場へ行く道は、町の女ががんばっているので通れない

リンドリンドの商人が店を開いている

パワースピアを装備していれば、直接攻撃と間接攻撃の両方が可能

武器屋商品リスト

商品	価格
ミドルソード	250G
パワースピア	900G
ブロンズランス	300G
ミドルアックス	600G
パワースティック	500G
はがねの矢	1200G

道具屋商品リスト

商品	価格
薬草	10G
回復の実	200G
毒消し草	20G
天使の羽根	40G

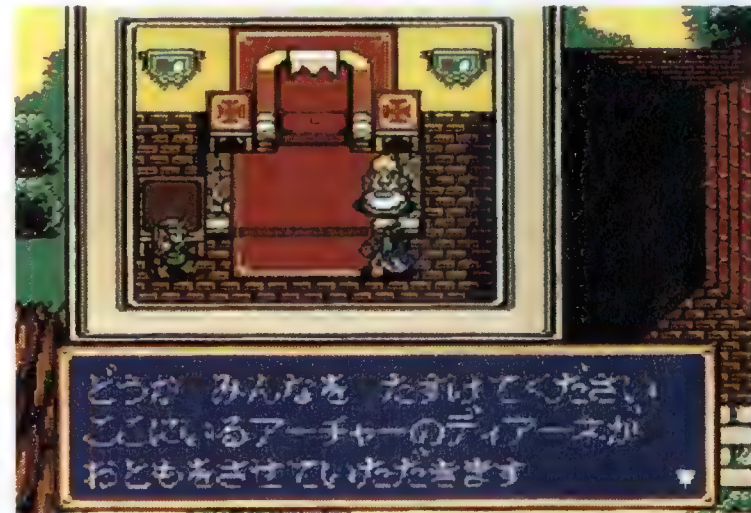
町と人々は…

町の奥にある扉を抜けて山頂に登ると、そこにいる老人が町の外にいるルーンファウスト軍の動きを教えてくれる。町の外に出るための道は、採石場での戦闘を終わらせないと通ることができない。また、町にいる薬作りの名人ステトラは、ある薬を作るための材料を、心底ほしがっている。男たちは強制労働のため連れていかれ、女たちは不安そうだ。

山頂の老人に、話しかけてみよう

町の外にも出ることができない

ディアーネを仲間に

ディアーネを見つけて話しかけると、まず、侍女の話を聞くようにいわれる。そこで侍女に話を聞くと、採石場のルーンファウスト軍の撃破を依頼される。これを承知して、ディアーネに話しかけると、ディアーネが仲間になる。アーチャーのディアーネは、この時点でも強力な攻撃力を持っている。そして、ディアーネを仲間にすると、採石場への道が通れるようになる。

侍女に町の男たちの救出を懇願される。素直に引き受けよう

話しかければ、アーチャーのディアーネが仲間入りする

仲間になるキャラ

ディアーネ

項目	値
職業	アーチャー
レベル	6
最大HP	12
最大MP	0
攻撃力	21
防御力	7
移動距離	5
敏捷さ	11
持ち物	はがねの矢
魔法	覚えていない

戦闘9　採石場

初登場する敵が一挙に4種類、それも強敵ぞろいである。敵の内訳は、マスターメイジ1体、リザードマン1体、プリースト4体、ダークメイジ2体、ハンターエルフ2体、スケルトン6体の合計16体。勝利条件はボスのマスターメイジを倒すことで、洞くつが目的地になっている。段差のある細い地形が続くので、誰を先頭に進むかが難しいところ。

細い通路で制限される行動を鳥人が援護する

このマップは、要所要所が細くなっていて、そこを敵に抑えられると進軍が思うようにならない。その不自由さをフォローするのが2人の鳥人だ。ほかのキャラが通れない場所も、関係なく進むことができる。また、いきなりA地点のマスターメイジを襲うという作戦もある。

◯鳥人でいきなりボスを攻撃。しかし、倒せる確率はかなり低い

プリーストから倒す

B地点は通路が細くなっているので、そこをふさいでいる敵を倒さないと先に進めない。しかし、控えているプリーストに、ヒールを唱えられるとラチがあかない。ここはとにかくプリーストを先に始末すること。3体いるプリーストをすべて倒せば、展開は楽になる。

◯ダメージを与えても、倒せないでいると…

◯ヒールを使って回復してしまう

◯ダークメイジの魔法も強烈。突破しなければ…

採石場全体マップ

勝利条件＝敵の全滅

敵の数	
マスターメイジ	×1
リザードマン	×1
プリースト	×4
ダークメイジ	×2
ハンターエルフ	×2
スケルトン	×6

初登場の敵パラメータ

マスターメイジ		攻撃力	33
		防御力	13
HP	22	移動距離	5
MP	32	敏捷さ	26
		魔法	フリーズ2
リザードマン		攻撃力	22
		防御力	11
HP	17	移動距離	6
MP	0	敏捷さ	12
プリースト		攻撃力	21
		防御力	9
HP	16	移動距離	5
MP	25	敏捷さ	10
		魔法	ヒール1
ハンターエルフ		攻撃力	26
		防御力	9
HP	16	移動距離	6
MP	0	敏捷さ	10

勢力を整えながら洞くつへ

B地点さえ突破できれば、2つの階段の間は広いのでかなりの戦力を注ぎ込める。問題は下の階段からC地点へ進める順番。この先は狭くて、あまり近づきすぎると敵の魔法を受けるなど、リスクが大きい。騎士と魔導師を最優先で下ろし、僧侶や戦士がそれに続くといいだろう。

足の長いキャラでスケルトンなどを一掃する

階段を下りる順番に近づけていく

騎士や魔導師を先に下ろす

端から切り崩していく

C地点には、A地点からマスターメイジとプリーストがくるので、4体の敵が集まる。ここでもプリーストの存在が一番やっかい。まず、リザードマンを倒してから、鳥人を背後に回す。攻撃魔法で3体すべてにダメージを与え、プリーストから倒していこう。鳥人は攻撃力がやや低いので、スケルトン以外を狙う。これらの行動は、敵に行動順番を回さないうちに終わらせたい。さもないと、自軍が集結しているところに、フリーズ2を受けてしまう。通路が狭いので、回復に手間がかかるのが痛いところだ。

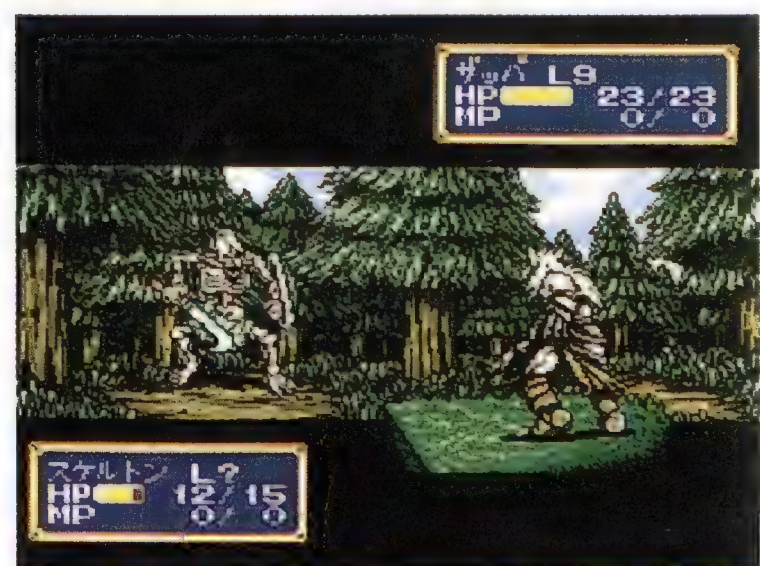
まず魔導師で攻撃をかける

鳥人は迂回して、背後から攻撃する

プリーストがいなければ、もう回復されることはない

はたしてザッパを助けられるか?

採石場での戦闘が終われば、ザッパを助けることができるハズだ。町の人の話の中に、そのヒントは隠されている。ワーウルフのザッパは、仲間になる時点でかなりレベルが高い。今後の戦闘では主軸になっていくだろう。また、その最大の特徴は、森の地形で移動距離がまったく落ちないことにある。

町の人々もザッパの身を案じている

ザッパの真価は森で発揮される

コーキチに会おう

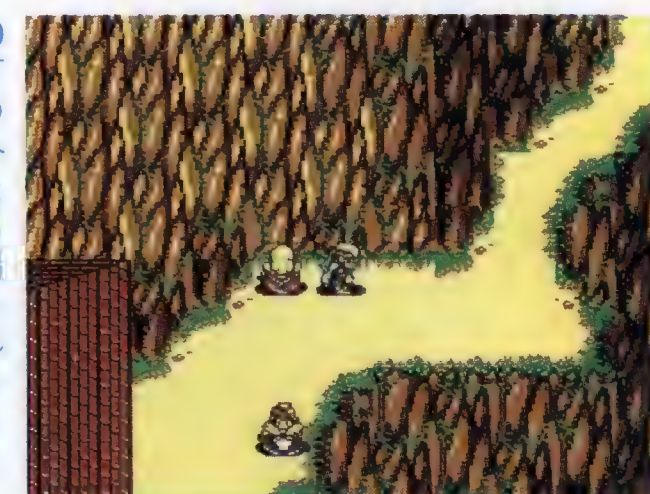
町に戻ると男たちが解放されている。ここで必ずコーキチに会い、彼の飛行実験を見物しておこう。コーキチのいじっている機械を調べてから話しかけるのだ。ここでコーキチに会わずに先に進むと、必ず後悔することになる。

機械を調べてから、コーキチに話しかける

このイベントを見ておくこと

追撃!!ルーンファウスト軍

いったん山頂に登り、そこにいる老人に話しかけると、ルーンファウストが巨大な兵器を運んでいることが分かる。本陣で次に出撃するメンバーを決めたら、町の外に出よう。ふさがれていた通路も自由に通れるようになっている。ルーンファウストを追撃するのだ。

町の外にも出られるようになっている

仲間になるキャラ

ザッパ

		職業	ワーウルフ
		レベル	9
		最大HP	22
		最大MP	0
攻撃力	30	持ち物	
防御力	14		何も持っていない
移動距離	7	魔法	
敏捷さ	12		覚えていない

戦闘10　バストーク〜一本橋

このマップでは、森が大部分を占めている。防御効果は高くなるが、敵にも同じことが当てはまる。また森では、ほとんどのキャラの移動距離が落ちる。森を得意とするザッパ、ディアーネ、ハンスと空を飛べるバルバロイ、アモンは、出撃メンバーから外せないだろう。勝利条件は敵の全滅。

空を飛ぶ鳥人にとって、地形効果は意味をなさない

ディアーネは森の地形効果に影響を受けない

森林地帯を突破する

森の地形効果で、騎士や戦士は思うように進むことができない。戦力の中核だとしても、メンバーから外してもいいだろう。敵の主力を占めるペガサスナイトは、空を飛んでいるので地形効果を受けない。移動距離をよく読んでおこう。

騎士はメンバーから外してもいい

切り込み隊長ザッパ

ワーウルフのザッパは森の中にあってこそ、その真価を発揮する。初めからレベル9なので、攻撃力やHPも高い。単独でガンガン攻めていっても、心配はないだろう。ザッパを前面に押し出して、背後から間接攻撃を加えれば、防御力の低いキャラが狙われる可能性も下がる。

森の中でも移動距離が落ちないザッパ

攻撃力も高いので、今後の主力になる

敵に与えるダメージも大きい

鳥人とアーチャー

鳥人は空を飛んでいるので地形効果を受けず、アーチャーは森の地形効果を受けない。どちらもこのマップでは、かなり楽に動くことができる。しかし、防御力や攻撃力はやや低めなので、基本的にはザッパのフォロー役をさせよう。そして、ハンターエルフやプリーストといった防御力の低い敵を狙っていくようにする。特に鳥人は防御力に難がある。移動距離が大きいからといって、単独で敵中に攻め込むことは避けよう。

敵との間にザッパを挟んでおけば、攻撃も受けない

安全な場所から敵を攻撃。レベルアップも容易になってくる

前線のスケルトン

このマップにいるスケルトンは、みんな薬草を持っている。だからダメージを受けても、自分の行動順番がくると回復してしまう。A地点の前線にいる3体のスケルトンは、この位置から動かない。最初にこのスケルトンを倒しておこう。タオやアンリのブレイズでダメージを与えておけば、楽に倒せるだろう。ただし魔導師単体で近づかないように。

薬草を使うスケルトン。魔法をからめて攻撃だ

ハンターエルフをつぶす

ハンターエルフは、B地点から1体ずつ左右に展開する。このハンターエルフも、森の地形効果に影響されずに移動でき、攻撃力が高い。山や森がほとんどを占めるこのマップでは、かなりの強敵になる。かなり積極的に攻めてくるので、できる限り先手を取りたい。右のハンターエルフは鳥人で、左は戦士や主人公で片づけよう。

防御力は低いので、僧侶や魔導師でも倒せる。しかし、攻撃力は強力

強敵ペガサスナイト

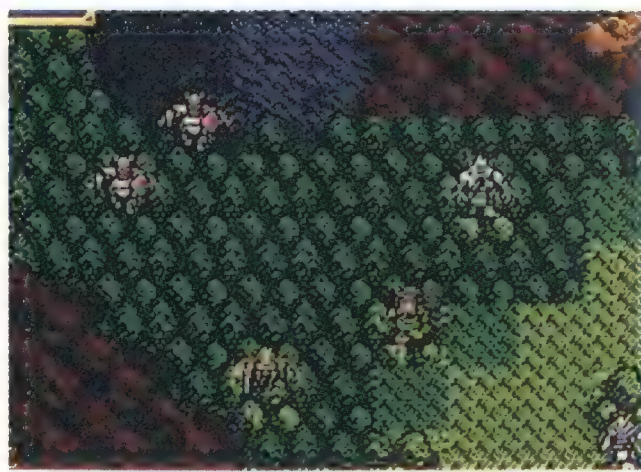
ペガサスナイトは自軍の展開の仕方によって、移動位置を変えてくる。また、必ず2体ずつまとまって移動する。ザッパとディアーネか、ハンスをコンビにしていけば何とか倒せるが、討ちもらしたときは鳥人でフォローしよう。

移動距離も大きく、地形の影響も受けない

必ず2体ずつ行動する。2体同時に倒せ

ザッパとコンビでぶつかろう

集結して倒す

A地点と橋の手前には、HPの高いリザードマンと、ヒールを使うプリーストのコンビがいる。この2組は、どちらのコンビも初めにいる位置から動かないが、リザードマンの攻撃力は高いので、魔導師や鳥人を近づけると簡単に倒されてしまう。そこで、魔法での攻撃をからめ、自軍の攻撃力の高いキャラを集結して2体一緒に倒そう。

魔導師で両方を攻撃する。最悪の場合でも、プリーストだけは倒そう

バストーク地方全体マップ

勝利条件＝敵の全滅

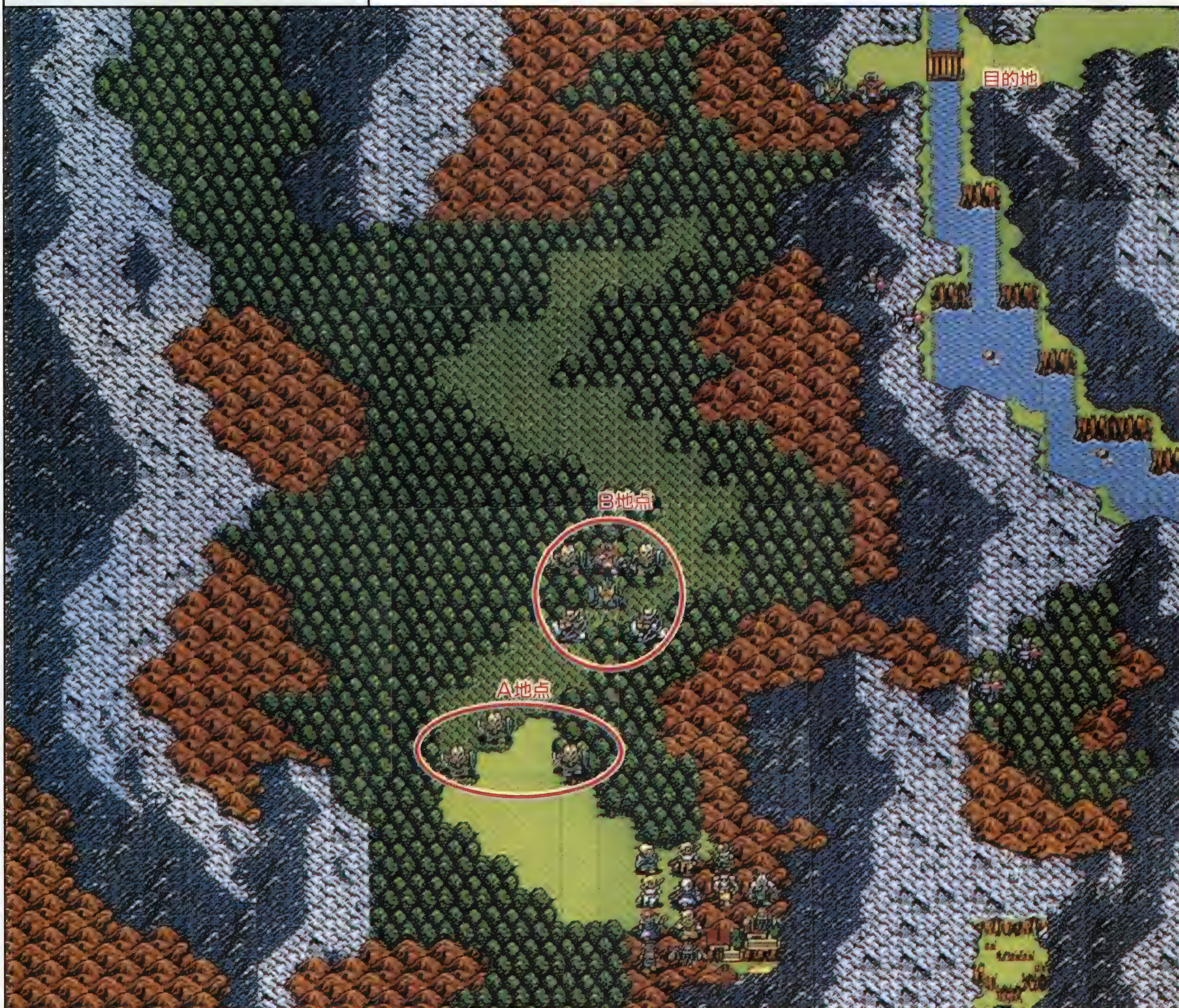
敵の数			
ペガサスナイト	×4	プリースト	×2
リザードマン	×2	ハンターエルフ	×2
		スケルトン	×3

初登場の敵キャラ

ハンターエルフ		攻撃力	19
		防御力	15
HP	18	移動距離	7
MP	0	敏捷さ	12

目的地

B地点

A地点

戦闘11　一本橋の秘密兵器

戦闘11は、戦闘10をクリアするとすぐに始まる。ここでは何よりも移動距離の大きなキャラが必要になる。戦闘10で主力の騎士を外していたら、必ず退却してメンバーチェンジしよう。また、鳥人がキーマンなので、メンバーには必ず入れておこう。ここの勝利条件は、ボスのシルバーナイトを倒すことである。

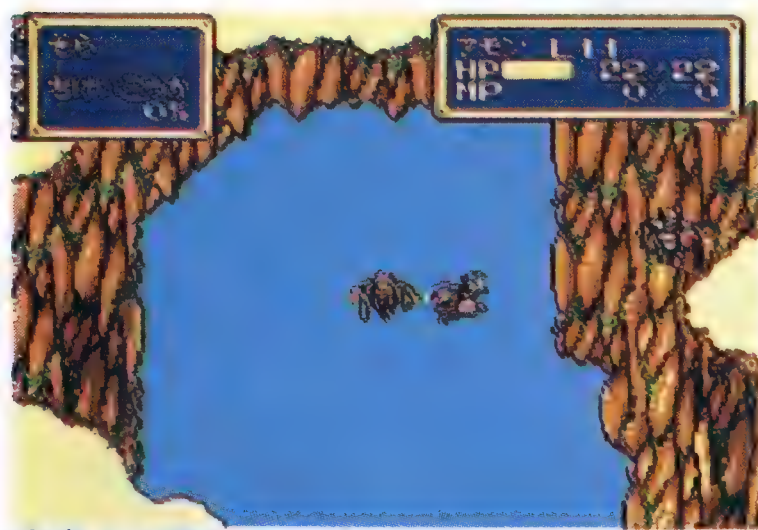
戦闘10とは、うって変わった地形

メンバーを、組み換える必要がある

鳥人を使って敵をかく乱する

このマップは、広さの割に移動できる範囲が狭い。その不自由さをおぎなうのが鳥人だ。ただし、鳥人はあくまでもオトリ役のかく乱要員なので、深く入り込み過ぎてはならない。陸上のルートは一本道で選択の余地はない。しかし、全軍を挙げて攻め込むと、思わぬことが起こるかもしれない…。

橋の手前で待機

まず、自軍の戦力をマップ上のA地点まで移動する。そこで、すぐ近くにいるリザードマンを撃退する。鳥人は橋方向には進まず、いきなり谷を越えていく。すると、ペガサスナイト1～2体を引っ張り出すことができるはずだ。そのまま一本橋の中央付近まで攻め込みたいところだが、ある条件がそろうまで待機することをお勧めする。ここで、ペガサスナイトの迎撃体制を整えよう。

鳥人で橋を渡らずに中央へ。1～2体のペガサスナイトを引きつける

A地点に向かう軍勢でこれをたたく。魔導師や僧侶は下げておく

ペガサスナイトを引きつける

A地点付近に集結したら、僧侶や魔導師を下げ、騎士などでペガサスナイトを迎撃する。全部のペガサスナイトが引きつけられないときは、鳥人を一本橋の北側に送り込み、すぐ引き返す。これで残りのペガサスナイトもついてくるハズなので、A地点を越えないようにしながら迎撃する。B地点付近の敵は、かなり近づかない限り動かない。

A地点に集結したら、しばらく待機。ここで先に進むと、とんでもないことに…

足の長いキャラで中央突破

そうこうしている内に、この橋の上で驚くべきイベントが起こるはず。そのイベントは、一定の間隔で繰り返される。そこでメイ、ケン、ザッパなどの移動力の大きなキャラで、B地点付近にいる敵を突破する。ここでは無理に敵を全滅させる必要はない。通路ができたら、一気に渡りきってしまおう。このとき鳥人は北側から大回りして反対側を目指す。なお、残ったキャラはそのままA地点で待機しておく。

鳥人は橋を迂回して飛んでいくこと

一本橋全体マップ

勝利条件＝ボスを倒す

敵の数

レーザーアイ	×1	プリースト	×2
シルバーナイト	×2	ペガサスナイト	×3
リザードマン	×5	ハンターエルフ	×3

初登場の敵パラメータ

シルバーナイト		レーザーアイ	
HP	16	HP	?
MP	0	MP	?
攻撃力	18	攻撃力	?
防御力	12	防御力	?
移動距離	7	移動距離	0
敏捷さ	11	敏捷さ	27

レーザーアイをつぶせ

橋を渡りきったら、すぐにレーザーアイを狙おう。近くにいるシルバーナイトやリザードマンが襲ってくるが、レーザーアイだけを狙った方がいい。レーザーアイを倒してから、相手をしよう。

橋を渡りきったら、レーザーアイを攻撃

リザードマンなどは、後回しにするのだ

ハンターエルフをたたく

レーザーアイを破壊したら、残存勢力をまとめて橋を渡る。そのときにB地点で、ハンターエルフをたたき潰す。間接攻撃を使ってダメージを与え、鳥人で側面から援護する。また、リザードマンやプリーストが残っていたら、1体残らず撃破しておこう。先行していたザッパやメイたちが傷ついていたら、ここまで戻してダメージを回復してやろう。

A地点で待機していたキャラを渡らせる。敵を倒しながら進む

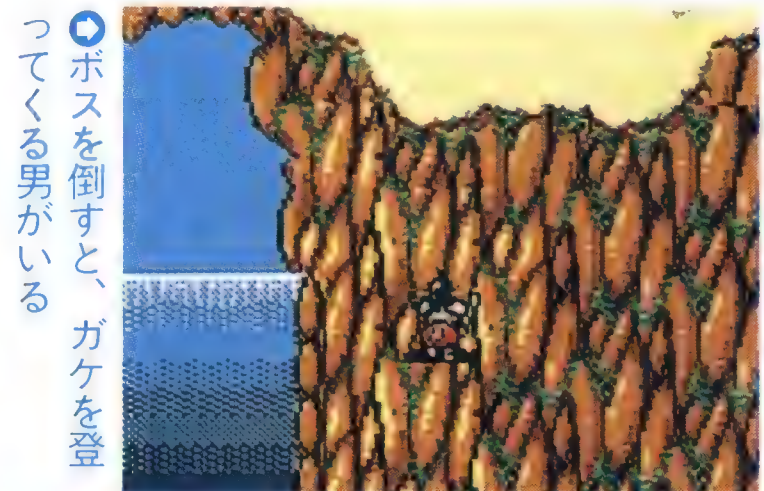
B地点で、ハンターエルフを攻撃。鳥人は側面から援護する

ボス・シルバーナイト

ボスのシルバーナイトはレーザーアイの周辺まできているが、自軍のキャラが橋を渡ると北側の階段付近まで逃げ出してしまう。橋の先にいるリザードマンや、B地点で討ちもらしたハンターエルフなどを先に片づけてから追撃しよう。シルバーナイトは、ペガサスナイトよりも弱いので、苦もなく倒せるだろう。

逃げていくボスのシルバーナイトを倒せば、戦闘が終了する

ベイルが参戦

ボスのシルバーナイトを倒すと、戦闘が終了する。すると、崖下から騎士のベイルが現れて仲間になる。ベイルはやや防御力が高いが、これといった特徴はない。騎士を中心にメンバーを組むには都合がいいだろう。ベイルを仲間にすると第3章が終了する。

ボスを倒すと、ガケを登ってくる男がいる

騎士のベイルが、仲間になるのだ

仲間になるキャラ

ベイル

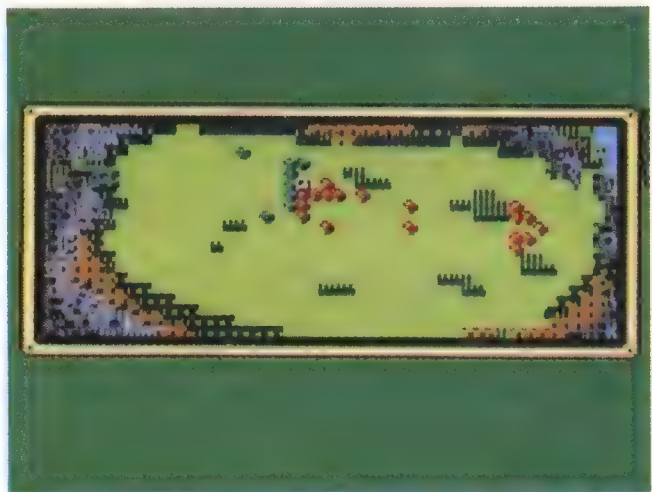
		職業	騎士
		レベル	9
		最大HP	22
		最大MP	0
攻撃力	30	持ち物	
防御力	14	ブロンズランス	
移動距離	7	魔法	
敏捷さ	12	覚えていない	

第4章以降を少しだけ…

これからの展開は…

第4章　バルバザークの大要塞

それではここで、第4章と第5章の展開に関して触れておこう。第4章は移動キャンプ、パオに到着するところから始まる。ここでシャイニングフォースの一行は、敵の将軍エリオットに会う。その後いくつかの戦闘を経て、ウランバートルへとたどり着くことに…。はたして、すんなりと船を手にいれ、東の大陸に渡ることができるだろうか。なお第4章で仲間になるキャラを、右下の表に挙げておく。それぞれ見つけ出してほしい。

戦闘用のマップも、かなり広くなってきた

登場する敵の、数も種類もドンドン増えてくる。強力な軍勢だ

草原のキャンプ、パオ。遊牧民の国だ

第3章までに登場した敵も出現する

移動キャンプ　パオ

パオの大草原を移動する、遊牧民のキャンプ。キャンプでは羊のような生き物パオパブを飼育している。第4章では姿を変えて2回登場する。あまり積極的とはいえないが、陰ながらシャイニングフォースを支援してくれるのだ。ここでは情報のほかに、仲間も増える?。

この建物には、車輪がついている。これは…?

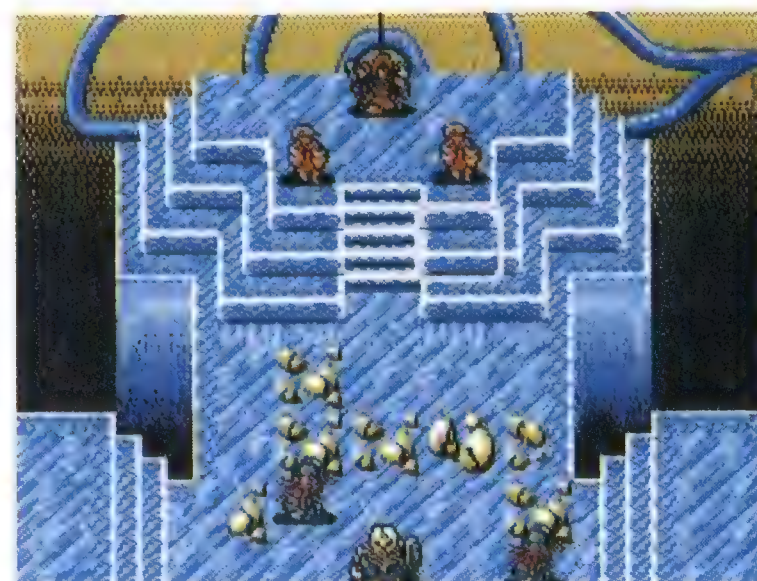
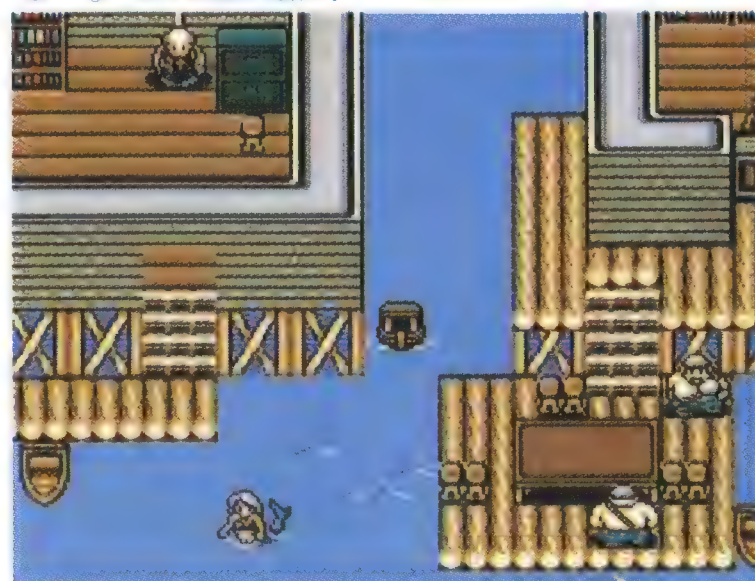
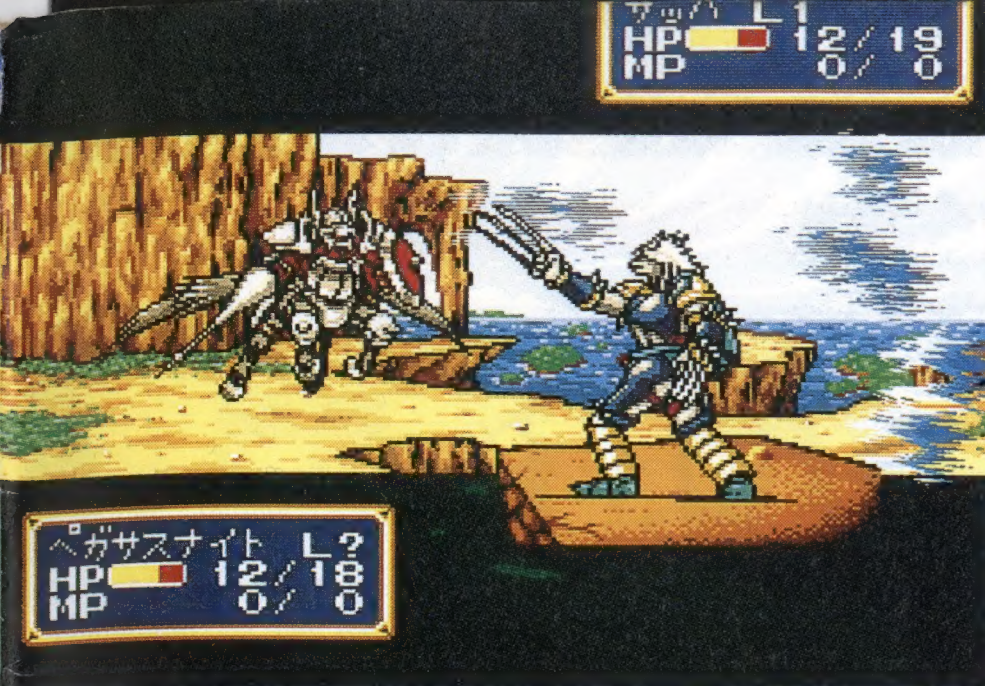
第4章で仲間になるキャラ

ヨーグルト		謎の生き物ヨーグルト。第4章のどこかで、運がよければ仲間になるらしい。はたして…。	ドミンゴ		マナリナの魔導師が、魔法で生み出した生き物。どうやら卵生らしいが、その卵は…。
コーキチ		バストークにいた、空を飛ぶことを夢見る老人。バストークで飛行実験に立ち会っていれば…。	ガンツ		リンドリンドの発明家、クロックの弟子。第2章で1回登場している。第4章のどこかにいる。
バンガード		若い頃はある大国の騎士だったらしい。パオの族長に命じられ、仲間になってくれる。	アーネスト		故国サーマルをルーンファウストに滅ぼされ、復讐に燃える。ルーンファウストと戦っていた。

第5章　隠された神殿の入口

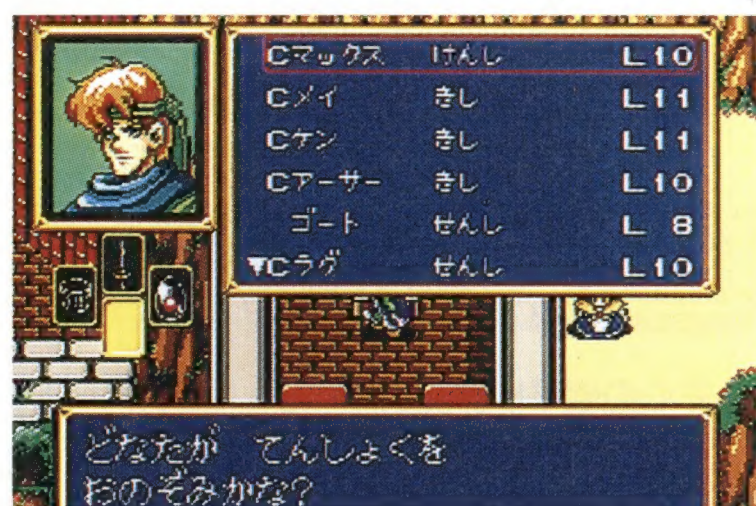
第5章では舞台が海になる。船の上での戦い、孤島ワーラルでのイベント。そして、主人公の使命が明らかに…。そして、冒険の旅はまだまだ続く。

孤島の国ワーラル。シャイニングフォースの噂は、ここまで届いている

ワーラルの町中は、船で移動するところも…。これは人魚?

海底の洞くつ内での戦い。後ろに見えるあの紋章は、確かどこかで…

より一層のパワーアップ!!

クラスチェンジの効果と時期

クラスチェンジとは…

一部のキャラを除いて、レベルが10以上まで上がったキャラは、教会でクラスチェンジを行うことができる。クラスチェンジをすると、チェンジ前は20だったレベルの上限が99になる。また、職業もランクアップし、今まで装備できなかった武器なども装備可能になる。

◯クラスチェンジは教会で行う

クラスチェンジ一覧			
主人公	剣士⇨英雄	ザッパ	ワーウルフ⇨ウルフバロン
ラグ	戦士⇨魔戦士	ペイル	騎士⇨パラディン
ケン	騎士⇨パラディン	コーキチ	ウイングナイト⇨スカイロード
タオ	魔導師⇨大魔導	バンガード	騎士⇨パラディン
ハンス	アーチャー⇨ボウマスター	ヨーグルト	ヨーグルト⇨クラスチェンジなし
ロウ	僧侶⇨大僧正	ガンツ	スチームナイト⇨スチームバロン
ゴング	モンク⇨マスターモンク	ドミンゴ	魔法生物⇨クラスチェンジなし
メイ	騎士⇨パラディン	アーネスト	騎士⇨パラディン
ゴート	戦士⇨魔戦士	ライル	アサルトナイト⇨バスターナイト
チップ	僧侶⇨大僧正	バリュウ	ドラゴン⇨ドラゴンマスター
アンリ	魔導師⇨大魔導	アレフ	魔導師⇨大魔導
アーサー	騎士⇨パラディン	トーラス	僧侶⇨大僧正
バルバロイ	鳥人⇨バードラー	アダム	機械兵⇨機神
アモン	鳥人⇨バードラー	ムサシ	サムライ⇨クラスチェンジなし
ディアーネ	アーチャー⇨ボウマスター	ハンゾウ	シノビ⇨クラスチェンジなし

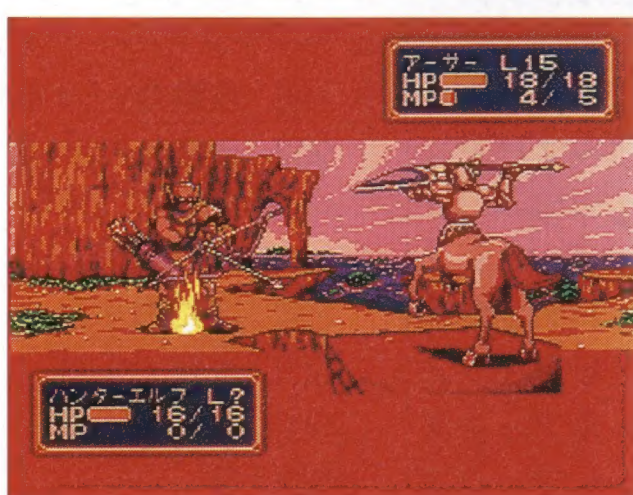
じっくり育てるか早めにクラスチェンジするか

クラスチェンジすべき時期は、キャラによって違っているらしい。ただレベル20になったら、迷わずチェンジすること。それ以上レベルは上がらない。

じっくり育てる

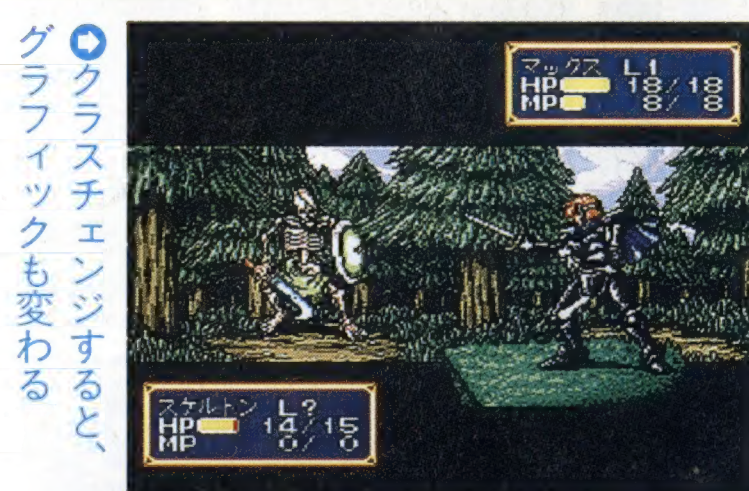
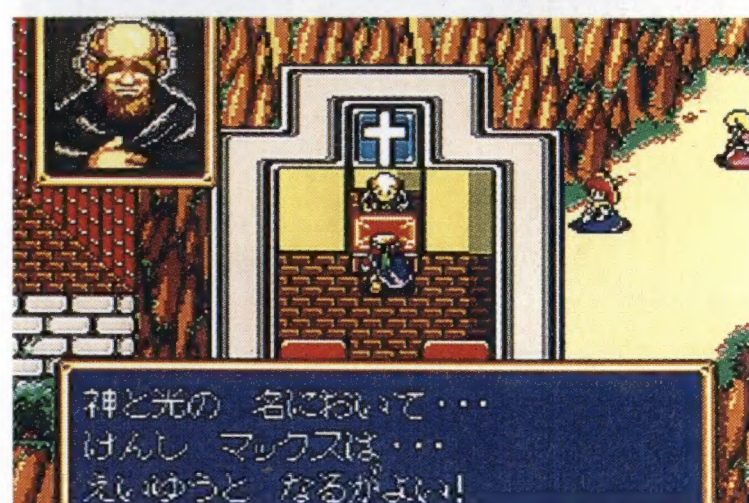
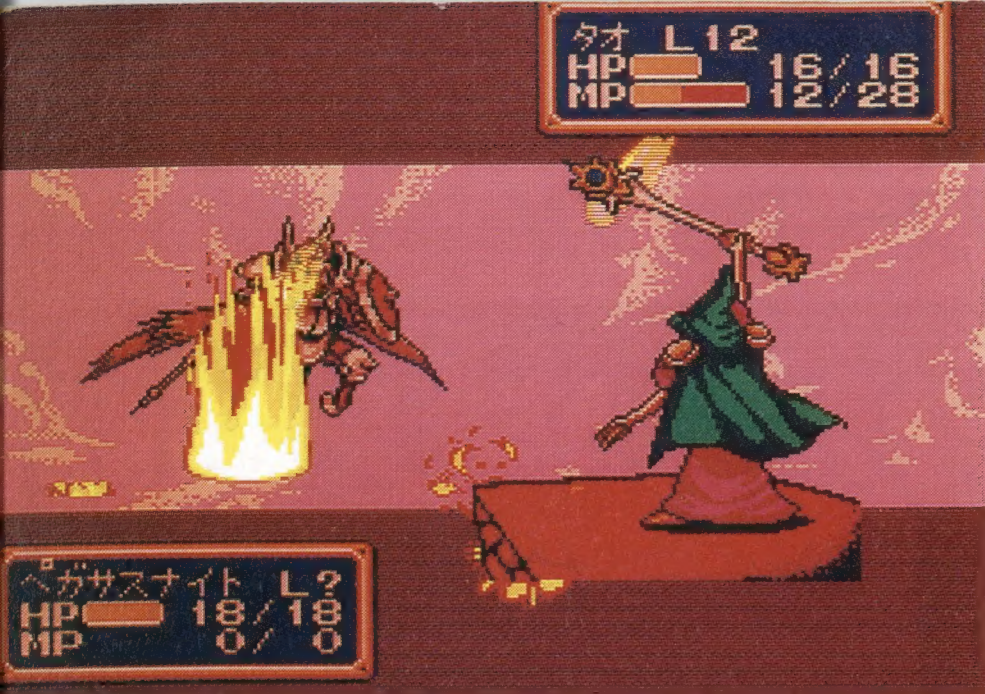
じっくり育てるべきキャラは、アーサーやハンス。ただでさえ育てにくいキャラなので、繰り返し戦うことが必要になるだろう。というのも、クラスチェンジ直後は、一時的に最大HPやそのほかのパラメータが下がってしまうからだ。ガマンにガマンを重ね、じっくりと育てないとクラスチェンジ後のレベル上げが、さらに難しくなってしまう。

◯どのキャラでもいえることだが、レベル10を越えないとクラスチェンジできない

◯ハンスは、なかなか成長しないキャラ

◯アーサーは、魔法が使えるようになってから

早めに育てる

逆に早めにチェンジするべきなのは、主人公、ペイル、バルバロイ、アーネスト、コーキチなど。かといって、レベル10になった直後は避けるべき。あと2～3レベルを上げてからチェンジすることを勧める。クラスチェンジすると、戦闘シーンのグラフィックも変わるのだ。

◯クラスチェンジすると、グラフィックも変わる

◯戦闘フィールド上でも、キャラの姿が違うのだ

◯さっそく主人公をクラスチェンジ

項目別に完全分類

武器・アイテム・魔法一覧

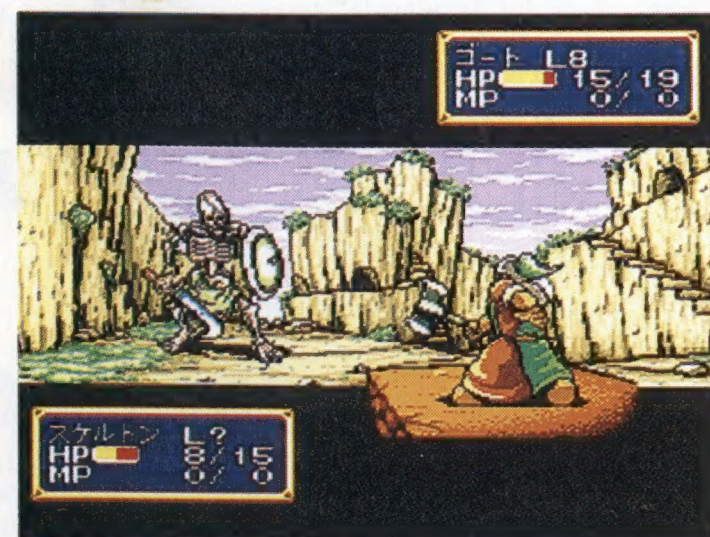
各アイテムや魔法の効果を把握しよう

最後になるが、このゲームに登場するすべての武器、アイテム、魔法のリストを掲載する。それぞれ、冒険の旅に役立ててほしい。武器は剣、矢、ランス、スピア、斧、杖の6系統に分類され、武器ごとに装備できるキャラの職業が違っている。その他のアイテムは通常、支援、リングの３系統に分類され、使えるキャラ、装備できるキャラに制限はない。魔法は攻撃魔法、回復魔法、間接魔法の3系統に分類され、キャラによって覚える魔法が違っている。

武器アイテム一覧

ゲームに登場する、装備可能なすべての武器の一覧だ。これらの武器は、店で売っているとは限らない。各地にある宝箱は、くまなく中を確かめていこう。また、暗黒の剣、デビルランス、デーモンロッドの3アイテムは呪いがかかっている。なお装備欄の略語は、主＝主人公、戦＝戦士、騎＝騎士、鳥＝鳥人、弓＝アーチャー、魔＝魔導師、僧＝僧侶になっている。

宝箱に隠されている武器

序盤戦では自軍の武器も貧弱。新しい店は必ずチェックする

強烈な一撃が敵を襲う

	名　称	価　格	使用効果	備　考	装　備
剣	ショートソード	100	攻撃力＋5		主NC・戦NC・鳥NC
	ミドルソード	250	攻撃力＋8		主NC・戦NC・鳥NC
	ロングソード	750	攻撃力＋12		主NC・鳥NC
	スチールソード	2500	攻撃力＋16		主C・鳥C・忍・侍
	ブロードソード	4800	攻撃力＋20		主C・鳥C・忍・侍
	必殺の剣	－	？		主C・鳥C・忍・侍
	菊一文字	－	？	会心の確率UP	主C・鳥C・忍・侍
	光の剣	－	？	？	主C
	暗黒の剣	－	？	？	主C・鳥C
	カオスブレイカー	－	？	？	主C
矢	木の矢	250	攻撃力＋8・射程2		弓NC
	はがねの矢	1200	攻撃力＋13・射程2		弓NC
	ロビンの矢	3200	攻撃力＋18・射程2～3	1/8の確率で即死	弓NC
	アサルトシェル	－	？		弓C
	バスターショット	－	？		弓C
ランス	ブロンズランス	300	攻撃力＋9		騎NC
	スチールランス	3000	攻撃力＋18		騎C
	クロムランス	－	攻撃力＋22		騎C
	ハルバート	8500	？	？	騎C
	デビルランス	－	？	？	騎C
スピア	スピア	150	攻撃力＋6・射程1～2		騎NC
	パワースピア	900	攻撃力＋15・射程1～2		騎NC
	バルキリー	－	？	？	騎C
斧	ハンドアックス	200	攻撃力＋7		戦NC
	ミドルアックス	600	攻撃力＋11		戦NC
	バトルアックス	2600	攻撃力＋16		戦C
	ヒートアックス	6500	？	？	戦C
	グレートアックス	10000	？		戦C
	アトラスの斧	－	？		戦C
杖	木の杖	80	攻撃力＋4		魔・僧NC
	パワースティック	500	攻撃力＋12		魔・僧NC
	守りの杖	3200	攻撃力＋18・守備力＋5		魔・僧C
	聖者の杖	－	？	？	僧C
	デーモンロッド	－	？	？	魔・僧NC

・装備＝クラスチェンジ前（N）とクラスチェンジ後（C）
・騎士にはスチームナイト　、ウイングナイトが含まれる。

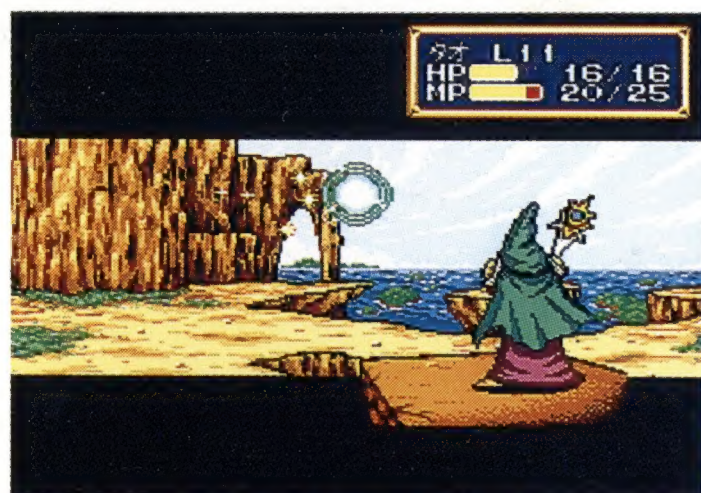
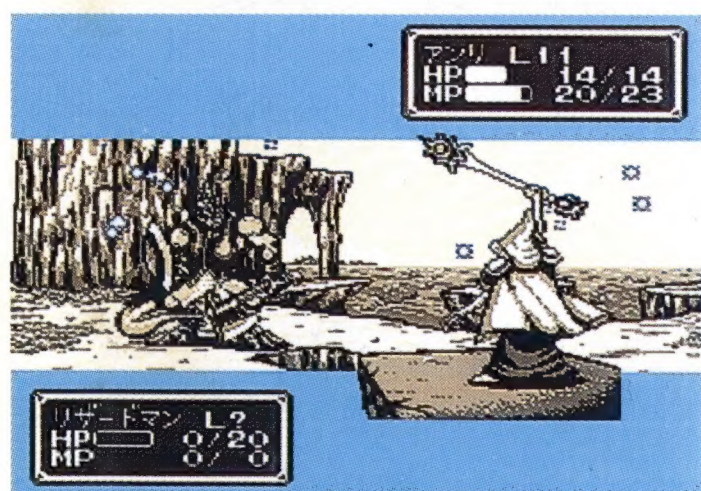
その他のアイテム一覧

各アイテムの効果や値段をすべて記した。通常アイテムは、キャラのステータスを回復したりする。支援アイテムはステータスをアップできる。リングは装備品でステータスをアップするほか、戦闘中に使うと魔法の効果が出るものがある。

各種のリングを装備して、ステータスを上げる

	名称	価格	使用効果	備考
通常	薬草	10	HPを10ポイント回復	使うとなくなる
	回復の実	200	HPを20ポイント回復	使うとなくなる
	毒消し草	20	毒の治療	使うとなくなる
	天使の羽根	40	リターンの魔法の効果	使うとなくなる
	恵みの雨	—	全員のHPを最大45回復	使うとなくなる
支援	力のワイン	—	攻撃力+1〜2	使うとなくなる
	守りのミルク	—	守備力+1〜2	使うとなくなる
	疾風のチキン	—	すばやさ+1〜2	使うとなくなる
	イダテンピーマン	—	移動力+2	使うとなくなる
	元気のパン	—	最大HP1〜2UP	使うとなくなる
リング	力のリング	—	攻撃力+4	使うとアタック1の効果
	守りのリング	—	守備力+4	使うとクイック1の効果
	疾風のリング	—	すばやさ+4	使うとリターンの効果
	韋駄天リング	—	移動力+2	
	白のリング	—	?	?
	黒のリング	—	?	?
	イビルリング	—	?	?

全魔法一覧

各魔法の効果や消費MPなどをすべて記してある。

アンチドウテは解毒の魔法だ

フリーズⅠ。氷系統の魔法だ

ブレイズの魔法。レベルは4まで

スリープがかかった敵は寝てしまう

	名称	レベル	射程	範囲	効果対象	使用効果	消費MP
攻撃魔法	ブレイズ	1	2	1	敵1体	最大8のダメージ	2
		2	2	2	敵全部	最大10のダメージ	5
		3	2	2	敵全部	最大15のダメージ	8
		4	2	1	敵1体	最大40のダメージ	8
	フリーズ	1	2	1	敵1体	最大10のダメージ	3
		2	2	2	敵全部	最大12のダメージ	7
		3	3	2	敵全部	最大18のダメージ	10
		4	4	1	敵1体	最大50のダメージ	10
	スパーク	1	2	2	敵全部	最大14のダメージ	8
		2	3	3	敵全部	最大16のダメージ	15
		3	3	3	敵全部	最大25のダメージ	20
		4	3	1	敵1体	最大60のダメージ	20
	ソウルスチル	1	2	1	敵1体	一定の確率で絶対死を与える	8
		2	2	2	敵全部	一定の確率で絶対死を与える	15
回復魔法	ヒール	1	1	1	味方1体	HPを最大15ポイント回復	3
		2	2	1	味方1体	HPを最大15ポイント回復	5
		3	3	1	味方1体	HPを最大30ポイント回復	10
		4	1	1	味方1体	HPを全回復	20
	オーラ	1	3	2	味方全部	HPを最大15ポイント回復	7
		2	3	3	味方全部	HPを最大15ポイント回復	11
		3	3	3	味方全部	HPを最大30ポイント回復	15
		4	—	全	味方全部	HPを全回復	18
	アンチドウテ	1	1	1	味方1体	毒を消す	3
間接魔法	スペルウォル	1	2	1	味方1体	一定の確率で魔法を効かなくする	5
	アンチスペル	1	2	1	敵全部	一定の確率で魔法を封じる	5
	イリュート	1	2	1	敵全部	一定の確率で命中率が下がる	6
	アタック	1	3	1	味方1体	攻撃力を約15ポイント上げる	15
	クイック	1	1	1	味方1体	すばやさを約15ポイント上げる	5
		2	2	2	味方全部	すばやさを約15ポイント上げる	16
	スロウ	1	2	1	敵1体	すばやさを約15ポイント下げる	5
		2	2	2	敵全部	すばやさを約15ポイント下げる	20
	スリープ	1	2	1	敵1体	一定の確率で敵を眠らせる	6
	リターン	1	—	全	味方全部	戦闘を放棄し最寄りの町に撤退	8

※範囲の全はフィールド内すべてに対して有効ということ。

平成４年４月15日発行(毎月１回15日発行)第４巻第４号(通巻26号)